Games
scan
http://gamesscan.blogspot.com

GAMERS

ANO V - Nº 34 - R$

PROGAMES

RIVAL SCHOOLS

UNITED BY FATE

CHEGA AO PLAYSTATION INOVANDO EM TODOS OS SENTIDOS

JORNALEIRO

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

REMAKE DE UM CLÁSSICO NO SATURN

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

COMBOS, COMBOS E MAIS COMBOS

SONIC ADVENTURE

MASCOTE DA SEGA MOSTRA DO QUE O DREAMCAST É CAPAZ

ISSN 1415-1472

9 771415 147002 34

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Pinto
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camila Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Cássia Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Venicius, Mariuma Rebelo, Mauro Torres, Otto Shimidt Junior, Paulo Fernandes, Renata Rodrigues, Rosana Braga, Sinésio Alcasi
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PARALLAX

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Mello

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Guimarães Simari, Fabio Santana de Souza, Homero Leporace, Eric Araki, Giacomo P. Lavramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: (011) 3041-0444
Números Atrasados: (011) 296-5188
Colaboradores: Tarcisio Mello, Wahjunia Pancaro, Ivan Battesini
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. O. R.
Distribuição: DINAP

C.L. Artes Gráficas (97) 6156

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 731 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone (011) 296-5566 Fax (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

ÍNDICE

SUCOS
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRO DICAS 16
FLASH GAME 52
MULTIMÍDIA 54

SATURN
Lunar 2: Eternal Blue 23
Tunder 28

NINTENDO 64
PD World Grand Prix 32
Mission Impossible 34
Gex: Enter the Gecko 36
Pocket Monsters Stadium 53
Waialae Country Club 53
WWF War Zone 53

PLAYSTATION
Final Fantasy VIII 37
Final Boss Special: Dominated Mind 41
Final Schools: Legion of Heroes 47
Brave Fire 48
Namco x Capcom 52
Tobal World 57
Ogre 52
Off Track Battle 52
Cyberbots Fantasy Race 53

NEO GEO CD
Metal Slug 2 50

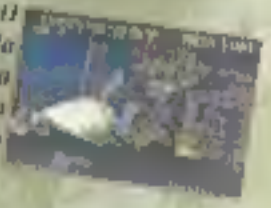
PC
[illegible] 54
Need for Speed 2 54
Need for Speed 3: Hot Pursuit 55

ARCADE
The King of Fighters '98 56

Gex 64: Enter the Gecko - A lagartixa mais famosa do mundo dos games agora em versão 64-bit.

Lunar 2: Eternal Blue - A saga que conquistou milhares de fãs no Mega / Sega CD agora no Saturn.

Final Fantasy VIII - O demo jogável com RF Musashiden destruindo e com tradução completa.



Metal Slug 2 - O super tanque da SNK ataca agora em versão cartucho para o Neo Geo CD.

Rival Schools: Legion of Heroes - Com dois CDs e muita diversão, a Capcom prova que também é a líder do mercado de games de luta 3D.

The King of Fighters '98 - Todos os golpes e os melhores combos de cada personagem.

Gamelia - A última parte das explicações e o "Digital Museum", uma expansão muito especial.

Parasite Eve - O segundo dia do drama que envolve toda a cidade de New Jersey.

E continuam os combates!

Temos o orgulho de termos feito uma matéria completíssima de The King of Fighters '98, mas ainda faltavam os golpes. Nesta edição damos os golpes de onze dos cinqüenta e um personagens, além de combos para detonar seu oponente em grande estilo.

Além de King 98, a luta continua em Real Bout Special: Dominated Mind, para Playstation, com os combos e Final Impacts restantes, sem mencionar os golpes secretos.

Mas, como sempre, temos também jogos para todos os estilos e sistemas. Lunar 2: Eternal Blue, de Saturn, revive toda a magia e fantasia da versão de Mega / Sega CD, com gráficos melhorados e cenas de anime deslumbrantes. E, finalmente, a última parte das explicações de Grandia, um dos maiores títulos da Game Arts.

De tanto o pessoal reclamar que não falávamos de títulos do Big-N da Big-N, desta vez as produtoras colaboraram e trouxemos mais velocidade e realismo com F-1 World Grand Prix. Das telonas para as telinhas de sua televisão, chega Mission: Impossible, com o charmosérrimo Tom Cruise, mas com muita diversão, assim como em Gex 64, a lagartixa de 1 milhão (e 45 cents) de dólares. Trazemos também Pocket Monster Stadium, um jogo super divertido (e que não causa náuseas ou outros sintomas da epilepsia fotosítiva...) que, se possível, daremos algumas traduções dos menus nas próximas edições.

E enquanto Final Fantasy VIII não chega definitivamente para o Playstation, mate sua curiosidade com a demo jogável que acompanha Brave Fencer: Musashiden, acompanhando a tradução de todos os diálogos e menus. Fique também com os dois magníficos CDs de Rival Schools: Legion of Heroes e a volta de Aya Brea na continuação da estratégia de Parasite Eve.

Depois de um bom tempo de "férias" do Neo Geo CD, Metal Slug 2 chega detonando nos quesitos humor e diversão. E o PC também vem com grandes novidades, como Sin, uma mistura de Quake 2 com Duke Nuken 3D, um ótimo candidato a desbancar Quake 2 do trono de melhor tiro em primeira pessoa dos computadores. Moto Racer 2 e Need For Speed III garantem o lema "Born to beWild".

Sem esquecer, claro, do futuro (entenda-se: o fim do ano), que cada vez está mais próximo. Confira em nossa seção Game News várias novidades sobre a Capcom no Nintendo 64, lançamentos do Sega Saturn, Playstation e Sega Dreamcast, além das primeiras imagens, em primeiríssima mão, da ressurreição de um dos maiores heróis do mundo dos games: Sonic.

Sem mais, vamos à luta!

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a software produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

ERRAMOS

Na edição anterior cometemos alguns gafes. Nos códigos de game shark para Brave Fencer (pág. 18), mais precisamente no código para permanecer no ar, o correto é D009772E 0040 (saia um 7 a mais); na avaliação de Deep Fear, na pág. 26, são dois CDs e não um; em RR5D94, na pág. 38, os nomes corretos dos personagens são Jin Chonrho e Wolfgang Krauser e na pág. 39 os golpes de Yamazaki saíram com os nomes 727, confira a correção desta edição; no Flash Game, pág. 45 The Grandstream Saga (PS) é americano e não japonês; em TKOF'98 na pág. 51 o golpe Flying Kick de Robert alternativo 2 →↘↓↙← + chute e Athena, na verdade, possui as duas versões do Psycho Reflector (pág 52), sendo a clássica →↘↓↙← + B e a versão '97 com →↘↓↙← + D; e nos "golpes comuns" de SFZ3, pág. 55, a recuperação rápida (SS no ar) e cair em pé (CC ao tocar o solo) podem ser feitos depois de tomar qualquer golpe que derrube e não só arremessos. Certo?

GAME NEWS

ARCADE

Jojo Bizarre Adventure

Capcom

Luta - N/A

Previsto para dezembro de 98 no Japão

A Capcom e a Shueisha (nem lo-cas) para trazer ao mundo dos games um dos maiores sucessos nos mangás na atualidade. Publicado na Shonen Jump e estando atualmente em sua quinta fase, Jojo no Kimyou Na Bouken (algo como a "Bizarra Aventura de Jojo"), de Hirohiko Araki, conta a história de Jojo que, juntamente com seus parceiros, deve perseguir o vampiro secular Dio, que estranhamente sua mão (a de Jojo!) como sua primeira eterna. A Capcom promete uma versão bastante fiel à terceira fase, tendo como protagonista o jovem Kujo Jolaru e seu Stand Star Platinum. Além, lembrando neste assunto, uma das novidades trazidas diretamente da série é a presença dos Stands, uma espécie de Special Partner elemental próprio de cada personagem, baseado nas cartas de tarô. Você também poderá controlar o ambos ao mesmo tempo, tendo uma barra para cada. Em outras palavras, seria uma mistura de Darkstalkers com Marvel Vs. Capcom, infelizmente nada foi dito sobre o sem da CPS3.

NEO GEO POCKET

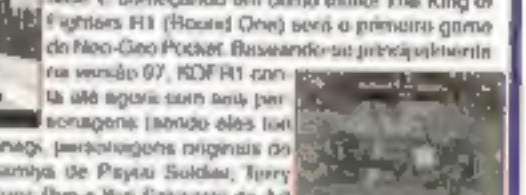
The King of Fighters R1

SNK

Luta - N/A

Previsto para outubro de 98 no Japão

Mal o portátil de 16-bit da SNK foi anunciado (vide *Rapidinhas*) e seu primeiro *Preview* já apareceu. E começando em clima estilo! The King of Fighters R1 (Round One) será o primeiro game do Neo-Geo Pocket. Baseando-se principalmente na versão 97, KOF R1 conta até agora com seis personagens (sendo eles Iori Yagami, Kyo Kusanagi, personagens originais do game; Athena Asamiya de Psyco Soldier, Terry Bogard de Fatal Fury; Ryo e Yuri Sakazaki de Art of Fighting), todos em versão SD (aquelas versões cabeçudas e com corpinhos...) e vários estágios da versão citada. Quanto aos modos de jogo, a julgar pelas telas, além de continuar sendo o bom e velho 3 Vs. 3, a versão possuirá o Extra e o Advanced. Nada além disso foi divulgado. No mais, resta nos saber se a SNK será capaz de finalizar o game até a data do lançamento do console, uma vez que o título caminha a passos lentos para algo a ser lançado dado a dois meses. É ver para crer...



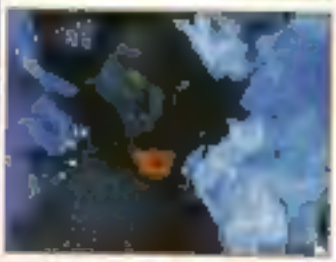
DREAMCAST

Godzilla Generations

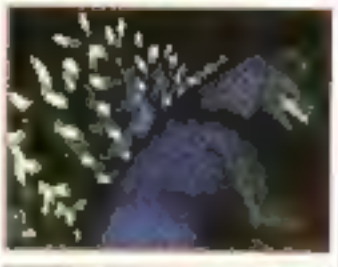
Sega

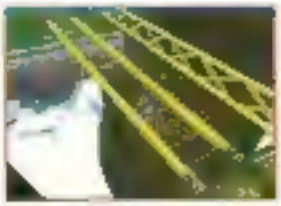
Adventure - N/A

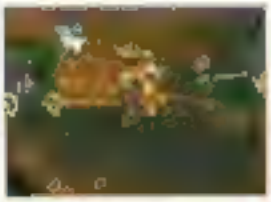
Previsto para 20 de novembro no Japão



Godzilla, o poderoso rei dos monstros terá somente uma versão para o VMS do Sega Dreamcast, em algo parecido com um tamagotchi virtual, como? ERRADO! O monstro destruidor de Tóquio também terá sua aparição no incrível console de 128-bit da Sega. Godzilla Generations é uma espécie de simulador de destruição, onde você encarna o monstro e deve destruir a tudo e a todos que se colocarem em seu caminho, desde Mecha-Godzillas até Kingdoras ou Mothras. Em outras palavras, você deve "redecorar" a cidade como em Rampage (que se iniciou no Master System e terminou no Playstation), mas sem a ridicularidade gráfica de seu parente distante. Tudo em Godzilla é construído com polígonos texturizados (e MUITO bem texturizados, por sinal) em tempo real, com uma resolução gráfica jamais vista em um console. A melhor forma de descrever os gráficos de Godzilla Generations (assim como boa parte dos games para Sega Dreamcast) é a frase "você tem a impressão de estar jogando uma CG". Assim sendo, resta-nos esperar pelo resultado. Tóquio vai tremer no dia 20 de novembro...







SONIC ADVENTURE™

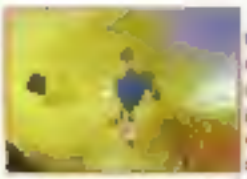
DREAMCAST

Sonic Adventure

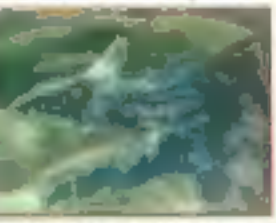
Sega

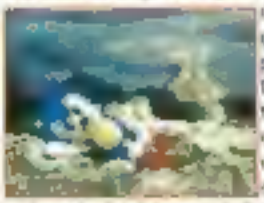
Adventure - N/A

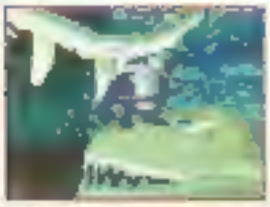
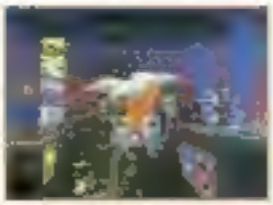
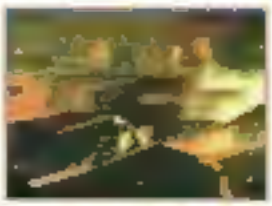
Previsto para dezembro de 98 no Japão

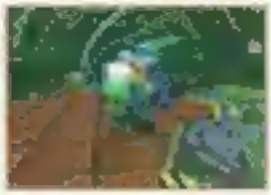
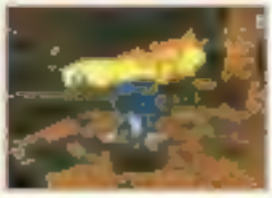


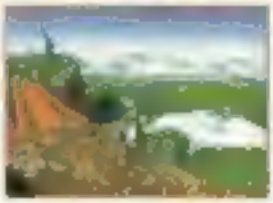
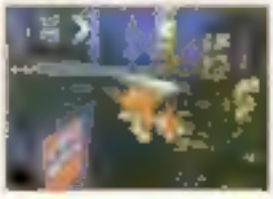
O dia vinte e dois de agosto ficará marcado como The Sonic Day. Quatro anos após o lançamento do último game de plataforma do porco-espinho mais rápido do mundo, a Sega anuncia oficialmente, durante um grandioso evento aberto ao público (onde distribuíram várias daquelas coisinhas legais que se pega em feiras e convenções, como cachecóis, pôsteres, cartões postais, panfletos e folhetos explicativos) ocorrido na data citada, às 17:30 (horário de Tóquio), a produção de Sonic Adventure para o revolucionário Sega Dreamcast. Estavam presentes o presidente da Sega, Soichiro Irimajiri, e o chefe do Sonic Team (responsável por sucessos absolutos como Nights, Into Dreams e, claro, os games do porco-espinho azul), Yuji Naka, além da presença de atores famosos dos comerciais da Sega no Japão. Como já dito na edição passada, o projeto para a criação do game 3D de Sonic para uma plataforma superior ao Mega Drive existe desde 96, com o lançamento de Sonic & Knuckles, quando o Sonic Team iniciou uma viagem com fins de pesquisa (pesquisa, né?) pelos países da América central e do sul, buscando inspiração para cenários de ruínas e florestas (lá... Finge que a gente nasceu ontem...). Inicialmente o game seria lançado para o 32-bit da Sega. Todavia, o projeto se tornou tão grande e extenso que simplesmente ultrapassou a capacidade do Saturn, obrigando o time a adiar o projeto para o possível lançamento de uma plataforma superior, no caso o Sega Dreamcast. O enredo básico, apesar de não muito original, é bastante satisfatório. Sob noite estrelada, um ser passa numa velocidade incrível um carro que corre em uma auto-estrada. Tal criatura é Sonic, patrulhando a cidade (um lado num tipo explorado das aventuras do porco supersônico), do topo do mastro de uma bandeira, de braços cruzados, apresentando toda a sua imponência. É então que, de repente, as sirenes dos carros de polícia soam e o herói avista uma estranha criatura rápida saltando prédios e construções. Ela revela ser Chaos, uma criatura transmorfa que necessita das Chaos Emeralds para se fortalecer e, com isso, destruir a cidade. Revela ser também a cria definitiva de Eggman / Robotnik, que deseja um local onde ele possa construir sua tão sonhada Eggman Land. Assim, Sonic e seus amigos devem recolher as sete Chaos Emeralds para evitar que coisas ou más sejam feitas. Você poderá optar entre sete (isso mesmo, SETE!!) personagens para explorar os seis cenários (*Ice Cape, Red Mountain, Lost World, Lava World, Inca Temple, Speed Highway* e *Flying Fortress*) onde as Chaos Emeralds estão. Além de Sonic (que dispensa qualquer apresentações), você poderá usar Tails, a raposa de duas caudas, Knuckles, o equidna vermelho e, antagonicamente, um dos maiores inimigos do porco espinho, Amy Rose, a porco-espinho cor-de-rosa e amiga de Sonic; Big, um gato roxo e listrado, um dos novatos a embarcar na família; o E-102, criação de Eggman e dono da frase "Sou E-102, codinome 'Gamma'. Sou um robô criado pelo meu mestre Dr. Eggman. Sempre sigo as ordens de Dr. Eggman. O porco-espinho azul é tido

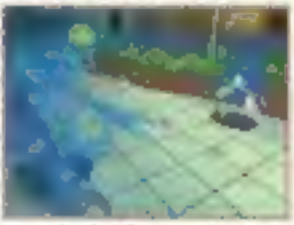


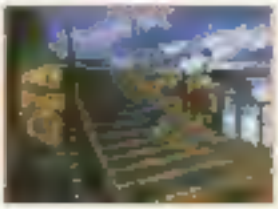






pior inimigo... Ou pelo menos eu acho que é". Foi confirmado também que, dependendo do personagem escolhido (que, aliás, possuem suas próprias características), os cogitivos a serem completados e até o estado mudam. Todavia, as ações de um personagem influenciam nas dos demais. Mas, apesar do tudo isso, de todas as novidades, o que mais deixou a todos alucinados foi a capacidade gráfica apresentada pelo game. Nos poucos instantes transcorridos na "apresentação", foi possível notar a potência do console de 128-bit. Os efeitos contidos nas luzes dos carros na rua são simplesmente supremos, com um nível de realismo nunca visto em polígonos texturizados. O nível de detalhamento simplesmente extrapola qualquer expectativas que um jogador poderia ter, com cenários e personagens minuciosamente pensados (repare no efeito de luminosidade na face de Sonic ao encarar Chaos). Os efeitos de transparência simplesmente superam, e em muito, a todos os outros títulos já lançados até hoje, com vários níveis de opacidade. E o melhor de tudo é que Sonic Adventure roda a 60 Frames per Second (como em Tobal 2 da Squaré e Virtua Fighter 2 da Sega)! Com tudo isso, a impressão que se tem é a de estar jogando uma verdadeira CG em movimento! E uma CG em altíssima resolução (640 x 480), uma vez que não existe granulação! Sem contar que todos os personagens, pela primeira vez, poderão se comunicar uns com os outros através de diálogos falados, acrescendo ao adventure um toque de RPG. Vale lembrar ainda que o sistema do A-Life de Nights está de volta, mas agora com os Chaos Creatures (e não mais Nightopians), podendo ser jogado como uma espécie de Tamagochi no VMS, o que determina o quão amistosos eles serão. Quanto à data de lançamento, prevista inicialmente para dezembro, a Sega revelou estar fazendo o possível para lançar o game com o console (uma vez que Sonic Adventure é um ótimo título para a estréia da Sega Dreamcast!). Tanto que o time de produção foi aumentado de 20 para 80 programadores. Bem, preparem-se para a nova geração de games de ação...

TECNOFAX
GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via
SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e
Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência
Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

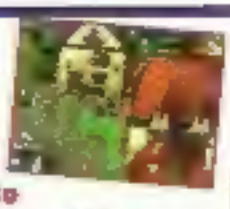
PLAYSTATION

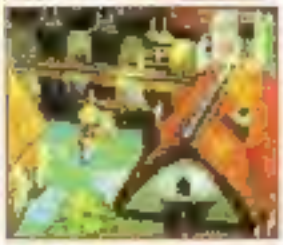
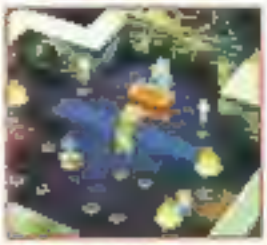
Dragon Quest VII

Enix

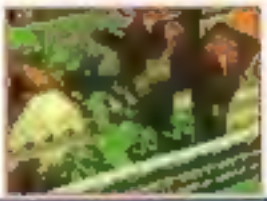
RPG - N/A

Sem previsão de lançamento



Há mais de dez anos, nascia uma disputa. Uma disputa que se iniciara pequena no Famicom, mas que veio crescendo, tornando-se o que fora, na época do ouro do Super Famicom, a maior rivalidade no mundo dos games. Superando as rixas entre Street Fighter e Fatal Fury, ou mesmo o tipico Sonic Vs. Mario. Primeiro, em meados de 1987, a Enix lançava seu aclamado "primeiro RPG para Nintendinho". Com artwork do já então aclamado Akira Toriyama (Dragon Ball) e um enredo bastante simples de um único herói, surgia Dragon Quest. Meses depois, em dezembro de 1987, a Square, empresa fundada dois anos antes por Masafumi Miyamoto, deu à luz àquele que fora o maior concorrente do título por mais de oito anos. Desde então, as magníficas sagas de Final Fantasy e Dragon Quest lutam pelo primeiro lugar no ranking de melhor RPG. Cada qual a seu modo, mas sempre espetaculares. Ambas iniciaram suas carreiras no Famicom, que cativaram legiões de fãs no Japão. Com o tempo, ambas lançam suas várias seqüências, sempre lançadas quase que simultaneamente, sempre tornando ser mais cativante e inovador que sua contra-parte. Todavia, em termos comerciais, era evidente a supremacia da Square, que expandia seu mercado consumidor para além do pacífico, chegando à Europa e América. Mas, no Japão, o público era bem dividido. Isso, até alguns anos após o lançamento da sexta versão de ambas as sagas, quando a Square anunciou e lançou o estrondoso sucesso conhecido como Final Fantasy VII, para Playstation, enquanto a Enix mantinha-se quieta, afundando. Seria este o fim de uma metade que tornava a ambas as softhouses as líderes do mercado de RPGs? O término de uma das mais belas batalhas de todos os tempos? Ao menos foi o que pareceu por longos dois anos... Até agora. A Enix começa a divulgar as imagens e primeiras informações sobre o game que carregará consigo o legado de Dragon Quest. Graficamente, a sétima versão terá cenários poligonais com personagens em Sprites (como em Grandia de Saturn e Breath of Fire III do Playstation). Ao invés de grandiosas cenas de CG, a empresa optou por usar seqüências curtas, mas numerosas, o que dará ao jogador a noção de que ele não é um espectador de CGs (quase como em Enemy Zero do Saturn), mas um jogador com controle total da ação e do enredo. E falando neste assunto, diferentemente das versões anteriores, DQVII não terá um storyline muito linear. Os produtores afirmam que não estão produzindo um game que o jogador queira terminar logo, mas sim um que ele queira jogar mais e mais para que não termine (como é o caso de Breath of Fire III, por exemplo). E fiquem atentos! Em breve novas informações sobre este magnífico lançamento.



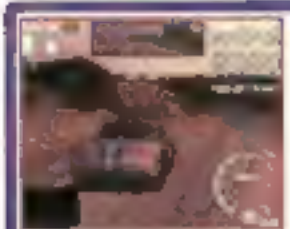
PLAYSTATION

R4 - Ridge Racer Type 4

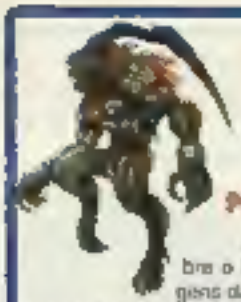
Namco

Corrida - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão



Parece que a Namco não gostou muito de ter sua supremacia de jogos de corrida no Playstation abalada pelo sucesso de Gran Turismo, da Sony. Visando recuperar seu prestígio, a softhouse anuncia seu mais novo lançamento: Ridge Racer Type 4, ou simplesmente R4. Com um visual muito mais realista, com nível de detalhes bastante alto, texturização em tempo real muito bem trabalhada e efeitos de luz e sombra aparentemente muito bons, torna-se a impressão de que R4 fora criado única e exclusivamente para superar seu concorrente. Você terá à sua disposição mais de trezentas máquinas para guiar pelas (até agora) oito pistas disponíveis. Uma opção Vs para tela dividida também fora adicionada, acabando com a necessidade de dois consoles. Quanto à jogabilidade, nada fora revelado ainda, o que põe em dúvida a utilização de uma direção mais precisa ou realista. Através das imagens divulgadas é possível notar a evolução de Ridge Racer. Todavia, Gran Turismo 2 também está em fase de estudo. Preparem-se para o maior pega de todos os tempos...



PLAYSTATION

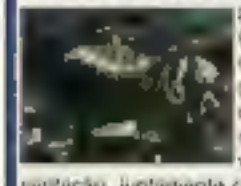
Final Fantasy VIII

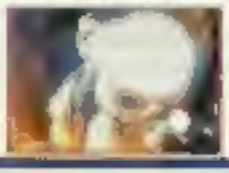
Square

RPG - N/A

Previsto para 99 no Japão

Novas imagens e informações sobre o RPG do século. À esquerda, imagens da batalha entre Seifer e Squall, durante o treinamento na Garden de Balamb, terra natal do protagonista. Com sua Gunblade (sim, Seifer possui uma Gunblade), o diplomata atinge Squall e puxa o gatilho, liberando a energia da arma e deixando em Squall a cicatriz em sua testa. Essa sequência provavelmente será adicionada à apresentação, juntamente com a contida na versão demo de FFVIII. À direita, um dos "novos" (ok, eles já estão na família desde outros FF...) membros da Guardian Force, **Ifrit**, o demônio do fogo. Após ser transportado através de portal, o guardião transforma-se em um vulcão em erupção, jorrando magma e bolas de fogo sobre os inimigos. Agora fica a dúvida: será que somente Rinoa pode usar a Guardian Force, uma vez que é Ezh quem está invocando o demônio?





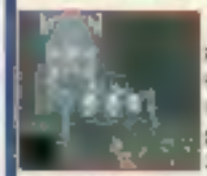
PLAYSTATION

Genso Suikoden II

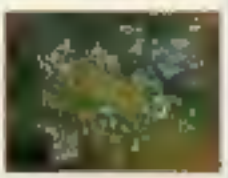
Konami

RPG / Ação - N/A

Sem previsão de lançamento



Suikoden, um dos principais representantes da Konami no mundo dos RPGs para Playstation, ganha sua segunda versão. Seguindo os passos de seu predecessor, Genso Suikoden 2 trará todo o talento da Konami em criar personagens diferentes e carismáticos, com a quase uma centena de personagens contidos no game, indo desde humanos e homens-cahorro a lobos e grilos. Muito pouco foi revelado sobre o enredo, exceto que você encarnará um jovem mestre de enormes forças que contará com a ajuda de Jouji, Nanaromi e uma variedade imensa de outros companheiros, em sua missão. Os gráficos sofreram uma evolução bastante positiva, com o aumento dos sprites dos personagens e, principalmente, dos oponentes, se você gosta de RPGs com um bom arsenal de personagens cativantes, este é o seu jogo.



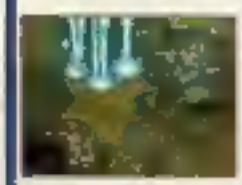
NINTENDO 64

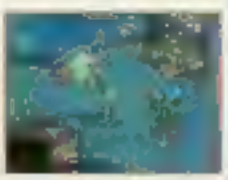
Ogre Battle III

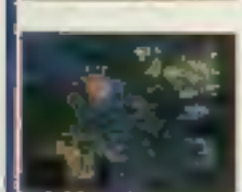
Quest

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão







Por quase um ano batizado de Densetsu no Ogre Battle (algo como o "Segredo da Batalha Ogre"), o sucessor dos dois melhores RPGs / Estratégia do SNES (que, posteriormente, receberam seus respectivos remakes para Playstation) é definitivamente reconhecido como Ogre Battle III. Inicialmente planejado para Super Famicom, OB3 une os melhores aspectos de seus dois irmãos mais velhos. De Ogre Battle: The March of the Black Queen (Ogre Battle Saga Episode V), vem o sistema de jogo (com os grupos de personagens sendo mandados pelo mapa até um certo objetivo, tendo de enfrentar oponentes no caminho e liberar cidades para conseguir fundos para a guerra), sendo os mapas em 2D substituídos por polígonos texturizados em tempo real; a grande liberdade de rumos a serem tomados, com vários finais diferentes; e o posicionamento dos personagens (na linha de frente ele executa certa ação, enquanto na retaguarda outra), com a diferença de serem três, e não mais duas linhas de batalha. De Tactics Ogre: Let us Cling Together (Ogre Battle Saga Episode VII), a capacidade de equipar-se com até quatro equipamentos diferentes; a religião (se o personagem é devoto de Gruza, deusa da água; Zushnell, do fogo; Bertha, da terra; Hammels, do ar; ou Azmodeus, o representante da maldade e do caos), que define a afinidade dos personagens (semelhante a Final Fantasy Tactics, que fora originado desta versão da saga de Ogre Battle); o alinhamento (Neutro, Leal ou Caótico), que varia de acordo com as ações de seu personagem no decorrer da trama (se obedecer às ordens de seu superior ao exterminar uma vila de gente inocente, você será L; do contrário, será N e, posteriormente, C); os vários Status e a variedade imensa de classes (entre Knights, Dragoneers / Dragon Tamers, Warlocks / Drillmages, Lords / Princess e Exorcists); e o storyline inerpuperável de intrigas políticas e sentimentais, com direito a traições entre a nobreza, revelações sobre o verdadeiro passado de personagens e muito mais. Ogre Battle III será o primeiro RPG / Estratégia do N64 e, com sua tradição somada ao talento da Quest, tem tudo para dar certo.

NINTENDO 64

Harvest Moon 64

Pack-in-Soft

RPG - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão e em 99 nos EUA

Lançado durante a fase já não tão alta do SNES, Harvest Moon era o primeiro RPG / Simulador de fazenda onde o jogador encarnava um pequeno fazendeiro que devia cuidar de sua propriedade. Sem batalhas, sem mega-oponentes. E foi exatamente este clima de tranqüilidade, diferente da maioria dos RPGs, o que cativou uma boa parcela de fãs. A Seqüência que está sendo produzida para o N64 traz algumas novidades. Além de cuidar de sua plantação e ficar de olho em seu gado, você terá de cumprir algumas pequenas missões, como conseguir uma safra recorde ou então ganhar concursos de animais. Você poderá, inclusive, encontrar uma namorada, casar e fazer sua própria família! Com gráficos simples mas bastante interessantes e divertidos, Harvest Moon 64 é uma ótima pedida para N64.

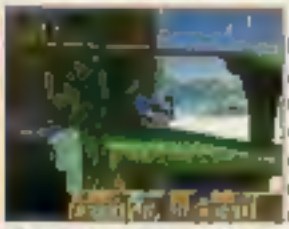
NINTENDO 64

Mystical Ninja: Goemon 2

Konami

RPG / Ação - N / A

Sem previsão de lançamento



Iniciado no SNES, Goemon (The Legend of Mystical Ninja) chegou ao N64 como um game de ação 3D com toques de RPG. Agora, o ninja está de volta e trazendo seus amigos (Ebisumaru, o ladrão rechonchudo; Yae, a ninja; o Sasuke, o ninja mecânico de Goemon 3 para Super Famicon) em uma aventura mais voltada para a ação, com a possibilidade de jogar a dois, como nos velhos tempos!

Nossos heróis deverão cruzar todo Japão, explorando castelos e outras locações, indo desde as praias tropicais de Okinawa até as montanhas geladas de Hokkaido. Sem contar, claro, o rebanho das lutas de boss dentro do poderoso Goemon Impact, o robô gigante dos guerreiros. Como no Super Famicon, um jogador controla a mão direita e o outro a mão esquerda. A Konami planeja revitalizar o grande sucesso que fora Goemon no 16-bit da Nintendo. E parece que ela está conseguindo...

RAPIDINHAS

E, finalmente, a Capcom no Nintendo 64

A Capcom do Japão anunciou oficialmente o lançamento para o final deste ano de **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse**, uma versão de Tetris com personagens da Disney, como Donald, Minie, Pateta e, claro, nosso adorado rato Mickey. Yoshiki Okamoto, chefe da equipe de produção da Capcom e responsável por games como Resident Evil e a saga de Street Fighter, disse que cada personagem terá seu storyline (?!?), além de um controle muito bom das peças. Mas, apesar de tudo isso, não é a notícia de um Puzzle da Capcom estar sendo produzido para N64, visando as comemorações dos 70 anos de Mickey Mouse (é, ele tá ficando velho...) e dos 45 do parque da Disney no Japão, mas sim a memória do cartucho: 128 megabits! Se a maioria dos games do console se utiliza de cartuchos de 64 Megabits, imagine a qualidade do título da Capcom! Mas mudando de assunto, fortes rumores dizem que a Capcom já estuda a produção de uma versão do clássico Ghouls' n Ghosts (Ghosts' n Goblins no Japão) para N64. Mas, como já dito, somente rumores.

The KOF Collection

A SNK está preparando um pacote especial em edição limitada contendo as versões existentes para Saturn (KOF95, 96 e 97), incluindo o cartucho de ROM do 95 e o de 1Mega RAM para as demais versões. O melhor, contudo, é o preço: 6.800 yens, algo em torno de 68 dólares! A ser lançado em 20 de Novembro no Japão.

Brinquedos e Cards de Final Fantasy... VIII?

Isso mesmo! Durante o Tokyo Character Show, a Square apresentava vários produtos com a marca e os personagens do FFVIII, incluindo bonecos articulados de Squall, camisetas, chaveiros e cards, todos já à venda nas lojas japonesas. Última pedida para colecionadores.

Mais um game com a placa Model 3

O time da AM3 está trabalhando em um game batizado de Ocean Hunter, com a placa Model 3 Step 2.1. Pouco se sabe a respeito, a não ser que é um game de tiro, o cenário são os sete mares (duh...) e você deverá enfrentar vários perigos, incluindo humanos. Foi divulgada também uma seqüência de Gunblade NY (sucesso dos arcades japoneses, com a placa Model 2), chamada **Gunblade NY II**, utilizando-se da placa Model 3. O sistema de jogo será o mesmo: possibilidade de dois jogadores simultâneos, três áreas para combater os terroristas cibernéticos e metralhadoras para destruir tudo que estiver em seu caminho. Alguém aí falou em pistola para o Dreamcast?

Um pouco mais sobre a Capcom...

Mais novidades sobre a Capcom. O mais recente sucesso da empresa, **Street Fighter Zero 3**, já está confirmado para os consoles de 32-bit da Sega e da Sony. A versão de Saturn utilizará o cartucho de 4MegaRAM, sendo uma conversão bastante fiel à da máquina, enquanto a de Playstation poderá trazer algumas novidades. Outra promessa (aliás, já um tanto antiga) para Saturn, **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter**, tem data de lançamento marcada para meados de outu-

bro deste ano. Como já divulgado em panfletos que acompanhavam a versão do Pocket Fighter ele também se utilizará no cartucho de RAM de 4 Mega do console. **Darkstalkers III**, **Jedah Damantion** também foi confirmado para Playstation. A versão perderá em gráficos, mas terá algumas diferenças da versão de Saturn e Arcade.

A Expansão de Turok 2

A iguana decidiu usar para seu mais novo lançamento, Turok 2: Seeds of Evil (que você conferiu na edição 31) o mesmo cartucho de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, com capacidade de armazenamento de 256 Megabits. Isso permitirá que o game rode em resolução 640x480 (a mesma de Gotzilla Generations).

Square Electronic Arts começa a dar frutos...?

Parece que a escolha da Electronic Arts pela Square como parceira de lançamentos foi bem feita. A Square Electronic Arts (facção americana da união) vendo a qualidade da tradução dos diálogos e demais informações, adiou o lançamento da versão americana de Xenogears para novembro deste ano. Pode parecer algo ruim mas ao menos garante a qualidade suprema de tradução que a Square of America tinha.

Novas do Dreamcast

Mais um título confirmado para o console de 128 bits da Sega. Produzido pela Eurocom (que desenvolverá Mortal Kombat 4 para a Midway) **Mortal Kombat Legends** (nome provisório) será a primeira versão da série para o Sega Dreamcast. Nada além disso foi confirmado. E fontes rumores dizem que os rappers alienígenas Toe Jam & Earl sucesso no Mega Drive serão os próximos a aparecer no console. Estamos de olho.

Adias traz para vocês...

Já famosa por trazer vários sucessos de outras produtoras para os States como Tactics Ogre, a Atlus está trazendo **Guilty Gear**, **Bomberman Fantasy Race** e **Eggs of Steel**. Hein! Charle no original! Sendo assim bem que eles poderiam trazer Granda para Saturn.

Tales of Phantasia... No Playstation?

Na época do lançamento de Tales of Phantasia para SNES pela Namco, a concorrência com Dragon Quest VI era MUITO grande. Assim, houveram baixas vendas, apesar da mensa qualidade do jogo e de seu Storyline. Mas a Namco não desistiu e está baseado naquele mesmo Storyline um game completamente novo com a qualidade dos gráficos de seu sucessor Tales of Destiny (que, aliás, terá versão americana marcada para dia 30 de setembro!) para Playstation. Uma ousadia da Namco. Bem que a Square e outras outras poderiam fazer o mesmo com antigos sucessos.

Neo Geo Pocket, o novíssimo 16-bit da SNK e segundo VMS do Sega Dreamcast

A [illegible] Sega mantém-se [illegible] obrigado. Com lançamento marcado para outubro no Japão, o Neo Geo Pocket será o segundo **VMS** (Visual Memory System, uma espécie de Memory Card onde pode-se ver o conteúdo das informações) para o **Sega Dreamcast**. Apesar do lançamento incluído (praticamente as mesmas dimensões do Pocket Game Boy, mas trocando altura pela largura e vice-versa, 12.2 x 7.4 cm, com 2.4 cm de espessura), o NGP também é um poderoso console portátil de 16-bit, com seus próprios games independentes do VMS da Sega, apesar da tela de cristal líquido monocromática (com oito tonalidades entre branco e preto e 160x152 pixels. O [illegible] cional é bastante [illegible] Pocket do **Neo Geo CD**, enquanto anteriormente [illegible] dos pixels foram [illegible] dos. Para [illegible] o NGP [illegible] evento as funções de uma **agenda eletrônica** com calendário, relógio interno, alarme e agenda de compromissos e horóscopo. Além de ver em várias cores. É [illegible] previsto o lançamento de um periférico para jogar a dois sem o uso de cabos. Até o momento já existem sete títulos programados para o console, entre eles **KOF R1** (vide os previews), **Neo Geo Cup 98** (futebol) e **Melon-chan no Sachou Nikki**, um game onde você deve cuidar de uma menininha chamada Melon. O preço base é de ¥ 800 (cerca de 68 dólares).

Lançamentos da TEC TOY

SATURN

The House of the Dead

Sega

Ação

Setembro / 98

O grande sucesso dos arcades agora chega ao Saturn. Com gráficos 3D e texturizados em tempo real e com boa jogabilidade satisfatória, THOTD garante uma ótima diversão, tanto com a Virtua Gun quanto sem ela, e um ou dois jogadores. O storyline é básico, apesar de intenso. Você faz parte da força policial e deve acabar com os piratas diabólicos do Dr. Curien, personalidade mundial em pesquisa genética, que vem tentando desenvolver o soldado perfeito. Para tanto você deve atravessar hordas de zumbis e outras criaturas bizarras com sangue voando para todos os lados. Na versão de Saturn várias novidades foram adicionadas, como novos modos e personagens. Ótima opção para o 32-bit da Sega.

NINTENDO 64

Forsaken

Acclaim

Tiro em primeira pessoa

Setembro / 98

Um dos games de tiro mais aguardados no mercado atual. Esta é a melhor classificação para Forsaken da Acclaim, que mistura a violência de Doom e alguns toques de Descent II. A trama é a seguinte: após uma espécie de mal se espalhar pelo planeta, a população sucumbiu numa epidemia mortal, tendo o sofrimento para a aniquilação completa da atmosfera. Os seres humanos sobreviventes foram obrigados a abandonar seu planeta. Você é um dos caçadores que se arriscam a retornar a este ambiente hostil em busca de algo que o torne novamente um dos membros da humanidade. Para isso, você conta com sua moto aérea (que lhe dá uma liberdade de ação de 360°) e vinte e cinco tipos de armamentos de última geração, como canhões laser e outras novidades do gênero. Contra você mais de quinze diferentes tipos de oponentes, todos com suas formas únicas de ataque e ação, contando com uma inteligência artificial que o obrigará a criar novas e ousadas formas de destruição. Os gráficos são bastante limpos, com efeitos de luz muito bons, além da ação ininterrupta. Há também a possibilidade de se jogar em rede, internet e cabo serial com até dois amigos (ou inimigos, vai saber...). A configuração mínima é de Pentium 133 (com placa aceleradora 3D), Windows 95, placa de som compatível com Direct X, de CD-ROM e 16MB RAM.

ESPAÇO DO LEITOR

CLUBES & TROCAS

- SNESMANIA CLUB
Rua Volta Redonda, 707, apto. 182, 1a, Campo Belo
CEP 04618-001 São Paulo - SP E-mail: [illegible]

- CLUBE DA FORCE
Av. Getulio Vargas, 1033, Bairro Praia CEP 56101-200 Campina Grande - PB
Trocamos revistas todas as edições de games, dicas, passwords e manhas de: SNES, Mega, Saturn, PSX, N64, New Geo CD.

- GAME PLAY CLUB
Rua Projetada S/N°, Outro São Vicente Vila Nova Afonso Claudio Esp. 29600-000 Espírito Santo - ES

- TROCO JOGOS DE PLAYSTATION QUE SÃO:
Alundra (RPG), Nightmare Creatures, Independence Day, Resident Evil 2 (Leon), Rockman X4, Street Fighter EX Plus Alpha, Hercules (Disney) e Tekhi 2. Quero que alguém troque os seguintes jogos: Cyberia, Over Blood, Get Enter the Gecko, Time Commando, Alone in the Dark, Pandemonium 2 e Need for Speed 2. Contato: Ricardo Carvalho
Rua: 31 nº 123 QI125 Amazonino Mendes Cep: 69099-130 Manaus - AM

- SUPER CLUBE NINTENDO
Av. Cunha Bueno, 191, Bairro: Jardim Primavera CEP 13420-000, Guarulhos-SP. Novo clube e somente para N64. Detonamos todos os lançamentos. Temos jornalzinho com dicas, lançamentos e curiosidades. Temos cartelinha e jornal especial com alguns lançamentos detonados. Se você tem um N64, escreva-nos, não se arrependerá.

NOTA: não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro para os Clubes.

NÚMEROS ATRASADOS

As últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque: ao preço da última edição em banca, mais custo de postagem, por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505 - Osasco SP - Cep 06053-990 - Fone (011) 810-4800 - Fax (011) 868-3018, pelo E-mail: dinap.rn@email.abril.com.br, via Internet: http://www.dinap.com.br. Horário de atendimento de Segunda a Sexta, das 8:00 às 21:30. Sábado das 8:00 às 13:00. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelo cartão Visa, Credicard, Diners, American Express ou Solo.

Oi! Sentiram minha falta? Se vocês acharam a outra carta grande de lá, ha, ha, ha... vocês não me conhecem...) esperem só pra ver essa. Desculpe me. Tá bom. É injustiça chamar vocês de machistas, achei que a briga tem que ir pras ganhas que quase não jogam video game. De qualquer forma, isso não altera a qualidade da revista. E valeu!! Vocês publicaram a minha carta! Pensei que não iam publicá-la por causa do tamanho. Valeu mesmo. Engraçado! Obrigada também pelo toque que vocês me deram sobre Xenogears: parte outra vez!!! Mas consegui passar.

1- Me preocupei com a resposta sobre a irmã. Deus, vocês são legais pra caramba, mesmo que eu não os conheça pessoalmente. Vou logo avisando que vou começar a escrever todo mês viu. Fui bolar as cartas vou exigir que essa sua aparência já vi que vou ter que comprar muita caneta :) Eu não estou brincando não viu! Vou escrever mesmo! Vou bater o recorde de números de vezes que uma mesma pessoa escreveu.

2- Parabéns pela Homepage da Phoganes, qualquer dia eu apareço lá e deixo uma mensagem bem grandona que nem as minhas cartas.

3- No Gamers Book (pag. 167, a 1ª) parece a letra marciana ou é (A folha do que falar está começando a agitar.) Brincadeira, ela estava bem-feita, diferente com as estratégias feitas pelos outros leitores.

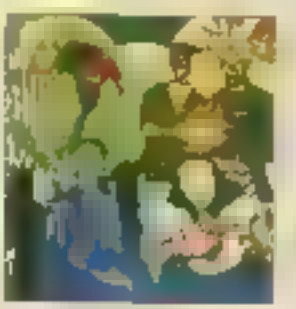
4- Vocês poderiam fazer as próximas Gamers Book com Brigs III, Saga Frontier ou mesmo Xenogears que tem uma história muito.

5- A Square tem mania de criar personagens bonitos: Sephiroth é o pai do Dandelion, aquele cara que é casado com a Myan, como é o nome dela mesmo. Ramstasu é? Também tem os soldados do Freud Mission Alternative.

6- Ah é! Lembrem-se que eu escrevi pra vocês. "Só isso de página???" E vocês responderam: "Como assim???" Bem, vejam vocês mesmo. Parecia. Em boa de fora, na edição retrasada. Xenogears teve mais de 4 e pol. e vai. Se vocês colocassem muito mais páginas, cabeça tudo e muito mais. Digamos no mínimo umas 100.

7- Assim não vale. Quando eu falei que a revista era maldosa, era porque só tem gente falando parte da produção. Ai vai: "Alexandre Ledo Carrilho e Alexandra" Peguei não! Tá a mamãe não tem nada. O que seria deles sem vocês mesmo??? Acho que por enquanto é só, aguardem a próxima carta, ela vai ser um pouquinho maior que a outra, quer dizer eu acho. Abraço pra todo mundo aí!

Karen Macêdo
Brasília-DF



Estou lhes escrevendo por causa de umas dúvidas.
1- Em Super Street Fighter II (Mega Drive) é possível escolher Akuma?
2- Em Street Fighter Alpha 2 (Saturn) é possível escolher Cammy?
3- Em Street Fighter Zero 3 tem algum personagem secreto? Se tiver, como faço para selecioná-lo?
4- Em The King of Fighters '98 tem personagens secretos? Qual a sequência para escolhê-los?
5- Tem chances de Hsien-ko e Diablo saírem para Saturn?
6- No jogo Blighta, como faço para matar o mágon chefe da perigosa fase de Clams? Tem algum código para o jogo?
7- Como faço para escolher Sakura no jogo Rival Schools (arcade)?
8- Tem alguma senha em Tomb Raider para deixar a Lara Croft nua?
9- Como faço para jogar com Dural em Virtua Fighter Remix (Saturn)?

Ederson J. Rodrigues
Campinas - SP

1- Infelizmente não é possível escolher Akuma.
2- [illegible] não [illegible]
3- [illegible]
4- [illegible]
5- [illegible]
6- [illegible]
7- [illegible]
8- Infelizmente não é possível ver a gata... Ah, a Lara Croft nua com truque do jogo (apenas na versão PC há um patch para isso).
9- Na tela de seleção de personagens, com o cursor em Akira, faça ↓, ←, ↗ apertado em seguida A+B+; um som confirmará o truque.

Olá pessoal da Gamers! Estou com algumas dúvida e queria que vocês me ajudassem. Eu comprei um controle analógico para o meu Playstation e me disseram que ele vibra. Só que eu já tentei de tudo e ele nada de vibrar, então aqui vão as minhas dúvidas:
1- Eu gostaria de saber se o controle analógico e o Dual Shock são os mesmos.
2- Será que é possível que seja o video game, porque meu Playstation já é o modelo mais novo, mas ele tem quase 1 ano que foi comprado e pelo que eu sei, esse tal controle que vibra foi lançado esse ano. Talvez seja compatível com os Playstations mais novos. Obs.: o CD que eu usei para testar o controle foi o Gran Turismo, e ele tem a opção "vibração" que eu coloquei em ON, mas nada acontece.

Israel A. V. da Silva
Cornélio Procópio - PR

[illegible]

Oi pessoal da Gamers, esta é a primeira vez que escrevo e gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês têm feito, principalmente com os jogos de RPG que eu adoro. Gosto muito da estratégia de Final Fantasy VII, Wild Arms, Front Mission 2..., e estou adorando a estratégia de Parasite Eve, do qual eu gostaria de dar duas dicas.
1- Na edição nº 32, na estratégia de Parasite Eve, pág. 52, 12ª foto, vocês disseram que há uma escada de cada lado, o que se sobe por uma, irá descer pela outra; correto, mas isto para não subir. Mas se você subir e na parte da volta pegar inimigo (que são dois ratos), matando-os irá conseguir dois itens importantes que são: Revive Medicines que como explica na edição nº 31, revive Aya quando seu HP chega a zero.
2- Na passagem embaixo da escada, há três caixas, pois após pegar as três, verifique o registro no lado direito da tela e verá que a água secará, revelando outra caixa contendo um Recover Drug 2 ou outro item.

Vagner J. D. Bellão
Santo André - SP

Valeu pelos toques Vagner, mas a coisa anda meio corrida aqui na redação e por isso estas "dicinhas" (que brochal!) acabaram despercebidas. Falha nossa, OK?

Ola amigos, beleza? Tenho um N64, um Super NES e algumas dúvidas:
1- Na edição nº 23, vocês falaram que a Capcom estava produzindo jogos para o N64. Quando eles serão lançados?
2- Vocês farão o detonado do jogo "The Legend of Zelda: The Ocarina of Time"?
3- Na edição nº 30, vocês falaram que a Square ia produzir "Secret of Mana 3 (64)". Há possibilidades desta Softhouse produzir outros games para N64?
4- No jogo "Final Fantasy 3" do Super NES, como faço para achar Shadow, no mundo destruído?

Julio Cesar Mihalaki
Pinaquara - PR

Você mandou o N64 e o SNES também, Julio? Hmmm... Desculpe-nos a platéia boba... Mas vamos lá! 1- Confira as Rapidinhas do Game News; 2- Sentando provável; 3- Poucas, devido ao potencial do console requerido pela empresa; 4- Depende muito. Se você, durante a fuga da Floating Island e a quebra do equilíbrio do mundo de batalha, esperou pelo ninja pai de Relm ("Gotta wait for Shadow!"), então você poderá encontrá-lo dentro de uma caverna na região de Veldt, seguindo Interceptor. Após vencer Behemoth e Sr. Behemoth, Shadow desaparecerá deixando a arma Strike. Vá então para o Colosseum e aposte-a. Shadow então virá enfrentá-lo. Vença-o e, finalmente, ele retornará a seu grupo. Agora, se você não esperou por ele na Floating Island... Nossos pêsames.

FERAS DO TRAÇO

ANDERSON / MARCIO
SÃO PAULO - SP

DAVI F. DA SILVA
SÃO PAULO - SP

CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI

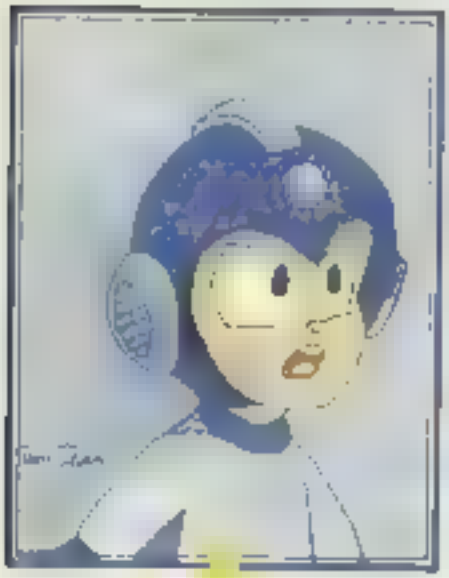
JOSÉ R. C. DA SILVA
TERESINA - PI

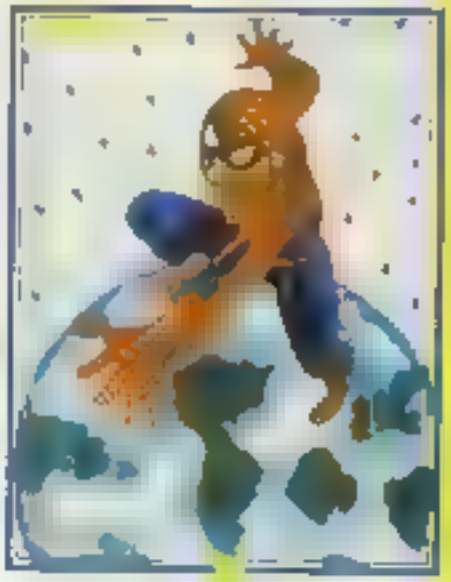
JOSÉ R. M. PEREIRA
CACHOEIRO DO
ITAPEMIRIM - ES

DANIEL A. RASCH
CANGUÇU - RS

ANNA C. FERREIRA GUZZO
SANTOS - SP

ALEXANDRE D. CALHAU
CAMPINAS - SP





TADEU R. DELBIM
MOGI MIRIM - SP

YEAN POLETTO
BENTO GONÇALVES - RS

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a
Revista Gamers: Rua Fidêncio Ramos, 308 - Cj. 52 - Vila Olímpia
CEP 04551-010 São Paulo - SP
E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSORIOS

PLAYSTATION NINTENDO 64
SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

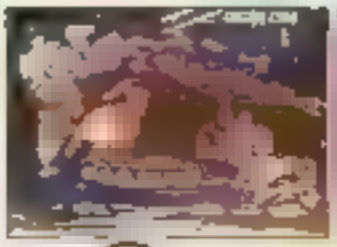
Arcade

Jogue Como Balrog (o boxeador)

Certifique-se de que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficará com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado, imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Pronto, Balrog será o personagem escolhido.

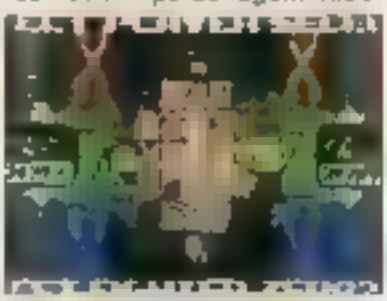
Jogue como Juni (a clone de Cammy)

Certifique-se do que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficará com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado. Imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Se escolher a box do Random Select do lado esquerdo da tela de seleção de personagens, segure ←. Do lado direito, segure → e imediatamente pressione qualquer botão. Juni será a personagem escolhida



Jogue como Juli

Certifique-se de que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficará com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado, imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Ponha o cursor sobre qualquer box do Random Select. Se escolher do lado de cima, segure ↑, abaixo segure ↓e imediatamente pressione qualquer botão. Juli será a personagem escolhida.



Sem ISM (X, Z, Y)

Com este código, você jogará sem nenhum Super Meter, Guard Meter e Juggle Recoverie.

Primeiro, confira se a tela de título tem um fundo **ESVERDEADO** (será aproximadamente 3-4 semanas depois de instalação da máquina). Insira seu crédito na máquina e segure os botões Soco forte + Chute forte. Aperte Start e selecione qualquer personagem, a seleção de ISM não aparecerá, e seu personagem estará no "4th" ISM.

PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Cheat Codes

Durante o jogo, digite **GONZO1982** para habilitar o Cheat Mode. Então, entre com um dos códigos seguintes. Nota: Engane as versões mais velhas do jogo digitando **1982GONZO**

CHEAT CODE	EFEITO
[Ctrl] + I	Invencibilidade
[Ctrl] + [Shift] + N	Pular de missão
[Ctrl] + [Shift] + X	Destruir qualquer coisa
[Shift] + V	Localize o usuário

LEVEL PASSWORDS

LEVEL	PASSWORD		
2	4JJXB	11	JF0P3
3	ZDD1T	12	4MB4D
4	RFF1J	13	BJK4Y
5	K4TCG	14	TI8D1
6	DT1WN	15	XOWDC
7	IH3WT	16	334MW
8	52WJ7	17	VTIM3
9	924BF	18	R4CJF
10	HYBM3	19	TFCWB
		20	ODKW1

EXCLUSIVO!

PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 4

Master Cheat Menu

Jogue no modo Versus (dois players) e entre com o seguinte Kombat Kode: 302 213. Ao começar a partida, aperte Start e dê Quit. Entre no Options (Foto1) e coloque o cursor sobre a opção Versus Screen, segure BL (defesa) e Run (corrida) durante 10 segundos. Após os 10 segundos, você vai entrar no Cheat Menu (Foto2), onde pode ativar os fatalities 1 e 2 e Level Fatalities.

PC
DEATHTRAP DUNGEON
Cheat Codes

Durante o game, entre com um dos códigos abaixo:

CHEAT CODE	EFEITO	CHEAT CODE	EFEITO
TAXI	Pular de fase	mmmmungo	Super força
tools	Todas as armas e spells	billy	Turbo mode
elvis	Energia infinita	p	Pausar o game
caffeine	Refill		

PLAYSTATION
WING OVER
Selecionar seu avião

Na tela onde aparece a opção Game Mode, faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ▲. Agora todos os aviões estarão disponíveis.

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

PLAYSTATION

BATMAN & ROBIN

Invencibilidade

Basta apertar os botões, L1, R2, R1, L2, Select, X, O na tela de título.

PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Cheat mode

Entre com um dos nomes abaixo para ativar o cheat correspondente. Se o código estiver correto, Tiff Needell dirá "Cheat mode enabled".

Todas as pistas

Entre com JHAMMO no lugar de seu nome.

Pista Volcanic

Entre com CMDISCO no lugar de seu nome.

Carro bônus

Entre com CMGARAGE no lugar de seu nome. Novos veículos irão aparecer.

Carro com tração melhor

Entre com FLEXMOBILE no lugar de seu nome. Agora um carro rosa de passeio será selecionável.

PLAYSTATION

BOMBERMAN WORLD

Bonus versus level

Basta entrar com a password: **5656**.

Bonus battle level

Basta entrar com a password: **4989**.

Battle Royal mode

Basta entrar com a password: **1616**.

Maniac mode

Basta entrar com a password: **4622**.

Level	Password	Level	Password
1-1	8010		
1-2	1180	3-4	6502
1-3	6088	3-5	5809
1-4	2919	4-1	0627
1-5	1021	4-2	8808
2-1	0127	4-3	3874
2-2	1220	4-4	4891
2-3	1018	4-5	0605
2-4	0804	5-1	0730
2-5	0714	5-2	2151
3-1	1027	5-3	3562
3-2	2413	5-4	3812
3-3	3009	5-5	2203

NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE

Modo fácil

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▲, Z. Você ouvirá Ethan dizendo "Ah, that's better". Se feito corretamente, o jogo começará sem o Turbo Mode, mas com a energia quase em dobro. Golpes também infligirão menos dano.

Modo cabeção

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, R, ▲, L, ◀. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

Modo cabeça gigante

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, L, ▲, ▶, L. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

Modo pés grandes

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, R, Z, ▶, ◀. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO

Cheat Codes

Renomeie seus personagens para obter um dos efeitos desejados, e começar o game:

Código	Efeito
GROOVY	Todas as armas
WEYHEY	9.999.990 pontos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	Level no máximo
THESHIT	Todos os itens
TURF	Todas as cidades
MADEMAN	Todas as cidades e armas
BSTARD	Todas as cidades, armas infinitas e 99 vidas
FECK	Liberar City Parte 1 e 2
TVTAN	San Andreas Parte 1 e 2

Invencibilidade

Na tela de menu principal, aperte □, ▲, O, X, X, O, ▲, □.

PLAYSTATION

Z

Seleção de fases

Para selecionar qualquer level, entre com a password:

▲, ▲, X, O, ▲, ▲, X, O.

Passwords

Level 2: □, ▲, X, O, ▲, □, O, X
Level 3: □, X, O, ▲, ▲, □, X, O
Level 4: □, ▲, X, O, O, ▲, X, O
Level 5: X, O, □, X, ▲, □, X, O
Level 6: □, O, ▲, X, O, X, □, O
Level 7: X, O, □, X, ▲, ▲, X, O
Level 8: X, X, O, ▲, X, O, □, X
Level 9: O, X, O, □, X, O, □, O
Level 10: O, ▲, O, O, □, ▲, X, O
Level 11: X, □, O, X, X, □, □, O
Level 12: X, X, O, X, O, X, □, ■
Level 13: O, ▲, X, O, ▲, □, X, O
Level 14: □, ▲, X, O, ▲, X, O, □
Level 15: □, ▲, X, O, □, ▲, X, O
Level 16: O, X, O, □, □, X, □, X
Level 17: O, □, ▲, X, ▲, X, O, □
Level 18: □, O, □, X, X, O, O, ▲
Level 19: X, O, X, O, ▲, ▲, X, O
Level 20: ▲, ▲, X, O, ▲, ▲, X, O

HYPER GAMES

Nintendo 64
Mega CD 32X
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Assistência Técnica Especializada em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 5 - São Paulo - SP

Tilt's

Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Santa
Tel.: (011) 543-9821

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3446

Praça da Liberdade, 75, F/A
Loja 26 - Shopping Liberdade
Tel.: (011) 279-6099 Ramais 127/128

- Master System - Playstation
- Sega CD - Game Gear
- Mega Drive - Game Boy
- Super NES - PC Engine
- Playstation - Nintendo 64
- Nintendo - Neo Geo
- Jaguar - Saturn - 3DO

SALÃO DE JOGOS
VENDAS - LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

FLIPPER GAMES

CONSERTOS
TRANSCODIFICAÇÃO
DESTRAVAMENTO
COMPONENTES

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES!
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (0**11) 3641-0444 - www.progames.com.br

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER.

Disco 1

HP infinito	800D068E	00C8
Um ataque mata o inimigo	800410D0	FFFF
	800410D2	2402
Número de save = 0	800D5054	0000
Tempo total = 00:00	800D5014	0000
	800D5016	0000
Tempo inicial para escapar do chefe final	800D035C	0000

Todas as armas parte 1
(Joker command)

(L1+↑ = Combat Knife) (L1+→ = Hand Gun)
(L1+↓ = Custom Hand Gun) (L2+↑ = Magnum)
(L2+→ = Custom Magnum) (L2+↓ = Shot Gun)

	D00CE C6C	1004
	800D53AC	0101
	D00CE C6C	2004
	800D53AC	0302
	D00CE C6C	4004
	800D53AC	0304
	D00CE C6C	1004
	800D53AC	0305
	D00CE C6C	2004
	800D53AC	0306
	D00CE C6C	4001
	800D53AC	0307

Todas as armas parte 2
(Joker command)

(R2+↑ = Custom Shot Gun) (R2+→ = Colt S.A.A)
(R2+↓ = Sub Machine Gun) (L2+R2+↑ = Flamethrower)
(L2+R2+→ = Rocket Launcher) (L2+R2+↓ = Gatling Gun)
(L2+R2+ = Ink Ribbon)

	D00CE C6C	1005
	800D53AC	0308
	D00CE C6C	2007
	800D53AC	030D
	D00CE C6C	4007
	800D53AC	030F
	D00CE C6C	1003
	800D53AC	031D
	D00CE C6C	2003
	800D53AC	0311
	D00CE C6C	4003
	800D53AC	0312
	D00CE C6C	0043
	800D53AC	031E

Modificador para personagem secreto 800D519C 00YY

Dígitos para YY :

Leon -02 Leon II -04
Leon com roupa de couro -00 Leon com capacete -08
Leon com seguete -0A Hunk -0C
Tofu -0D Ada -0E

Obter 10 itens nos slots

	300D6230	0001
modificador de itens		
slot 1	800D53AC	XXXX
slot 2	800D5390	XXXX
slot 3	800D53D4	XXXX
slot 4	800D53E8	XXXX
slot 5	800D53FC	XXXX
slot 6	800D5410	XXXX
slot 7	800D5424	XXXX
slot 8	800D5438	XXXX

Modificador de Baú

Baú 1	800D53E0	XXXX
Baú 2	800D53E4	XXXX
Baú 3	800D53E8	XXXX
Baú 4	800D53EC	XXXX
Baú 5	800D53F0	XXXX
Baú 6	800D53F4	XXXX
Baú 7	800D53F8	XXXX
Baú 8	800D53FC	XXXX
Baú 9	800D5400	XXXX
Baú 10	800D5404	XXXX
Baú 11	800D5408	XXXX
Baú 12	800D540C	XXXX
Baú 13	800D5410	XXXX
Baú 14	800D5414	XXXX
Baú 15	800D5418	XXXX
Baú 16	800D541C	XXXX
Baú 17	800D5420	XXXX
Baú 18	800D5424	XXXX
Baú 19	800D5428	XXXX
Baú 20	800D542C	XXXX
Baú 21	800D5430	XXXX
Baú 22	800D5434	XXXX
Baú 23	800D5438	XXXX
Baú 24	800D543C	XXXX
Baú 25	800D5440	XXXX
Baú 26	800D5444	XXXX
Baú 27	800D5448	XXXX
Baú 28	800D544C	XXXX
Baú 29	800D5450	XXXX
Baú 30	800D5454	XXXX
Baú 31	800D5458	XXXX
Baú 32	800D545C	XXXX

Disco 2

HP infinito	800D07B6	00C8
Um ataque mata o inimigo	800410D0	FFFF
	800410D2	2402
Número de save = 0	800D50DC	0000
Tempo total = 00:00	800D50BC	0000
	800D50BE	0000
Tempo inicial para escapar do chefe final	800D04D4	0000

Todas as armas parte 1
(Joker command)

(L1+↑ = Combat Knife) (L1+→ = Hand Gun)
(L1+↓ = Grenade Launcher) (L2+↑ = Flame G Launcher)
(L2+→ = Acid G Launcher) (L2+↓ = Shotgun)

	D00CED14	1004
	800D5454	0101
	D00CED14	2004
	800D5454	0303
	D00CED14	4004
	800D5454	0305
	D00CED14	1001
	800D5454	5308
	D00CED14	2001
	800D5454	0306
	D00CED14	4001
	800D5454	630C

Todas as armas parte 2
(Joker command)

(R2+↑ = Colt S.A.A) (R2+→ = Spark Shot)
(R2+↓ = Sub Machine Gun) (L2+R2+↑ = Rocket Launcher)
(L2+R2+→ = GatlingGun) (L2+R2+ = Ink Ribbon)

	D00CED14	1005
	800D5454	6300
	D00CED14	2002

PLAYSTATION

. . . . .	800D5454	630E
. . . . .	D00CED14	4002
. . . . .	800D5454	630F
. . . . .	D00CED14	1003
. . . . .	800D5454	6311
. . . . .	D00CED14	2003
. . . . .	800D5454	6312
. . . . .	D00CED14	4003
. . . . .	800D5454	5312
. . . . .	D00CED14	0043
. . . . .	800D5454	631E
Modificador para personagem secreto	800D5234	00YY

Dígito para YY :

Claire	01	Claire II	03
Claire com roupa de couro	05	Claire com capacete	07
Claire com pacote	09	Hunk	0C
Tofu	0D	Sherry .	0F

Modificador de item

slot 1	800D5454	XXXX
slot 2	800D5458	XXXX
slot 3	800D545C	XXXX
slot 4	800D5460	XXXX
slot 5	800D5464	XXXX
slot 6	800D5468	XXXX
slot 7	800D546C	XXXX
slot 8	800D5470	XXXX

Modificador de bau

Bau 1 .	800D5488	XXXX
Bau 2	800D548C	XXXX
Bau 3	800D5490	XXXX
Bau 4 . . .	800D5494	XXXX
Bau 5	800D5498	XXXX
Bau 6	800D549C	XXXX
Bau 7	800D54A0	XXXX
Bau 8	800D54A4	XXXX
Bau 9	800D54A8	XXXX
Bau 10	800D54AC	XXXX
Bau 11	800D54B0	XXXX
Bau 12	800D54B4	XXXX
Bau 13	800D54B8	XXXX
Bau 14	800D54BC	XXXX
Bau 15	800D54C0	XXXX
Bau 16	800D54C4	XXXX
Bau 17	800D54C8	XXXX
Bau 18	800D54CC	XXXX
Bau 19	800D54D0	XXXX
Bau 20	800D54D4	XXXX
Bau 21	800D54D8	XXXX
Bau 22	800D54DC	XXXX
Bau 23	800D54E0	XXXX
Bau 24	800D54E4	XXXX
Bau 25	800D54E8	XXXX
Bau 26	800D54EC	XXXX
Bau 27	800D54F0	XXXX
Bau 28	800D54F4	XXXX
Bau 29	800D54F8	XXXX
Bau 30	800D54FC	XXXX
Bau 31	800D5500	XXXX
Bau 32	800D5504	XXXX

Dicionário de dígitos que acompanha os códigos modificadores de item

Nota importante:
Escreva tal qual está = Usar os códigos tanto no CD 1 como no CD 2
Escreva tal qual está, porém só usar os códigos somente no CD 1
Escreva tal qual está = Usar os códigos somente no CD 2
0400 - Knife
0401 - Handgun
0402 - Custom Handgun
0403 - Magnum
0404 - Custom Magnum
(*** poderoso***)
0407 - Shotgun
0408 - Custom Shotgun
0409 - Grenade Launcher
040A - Grenade Launcher
(Flame Rounds)
040B - Grenade Launcher
(Acid Rounds)
040C - Bowgun
040D - Colt S.A.A.
040E - Spark Shot
040F - Gatling Gun
(*** poderoso***)
0410 - Flamethrower
0411 - Rocket Launcher
(*** poderoso***)
0412 - Gatling Gun
(*** poderoso***)
0413 - Machine Gun
0414 - Handgun Parts
0415 - Custom Parts
0416 - Magnum Parts
0417 - Ink
0418 - Custom Handgun
0419 - Laser Handgun
041A - Custom Parts
041B - Machine Gun Parts
041C - Knife
041D - Hand Gun Parts
041E - Magnum Parts
0422 - Shotgun Parts
0423 - First Aid Spray
0424 - Chemical FR-W09
0425 - Chemical AC-W04
0426 - Green Herb
0427 - Red Herb
0428 - Blue Herb
0429 - Mixed Herbs (Green)
042A - Mixed Herbs (Green/Green)
042B - Mixed Herbs (Blue/Green)
042C - Mixed Herbs (?)
042D - Mixed Herbs (?)
042E - Mixed Herbs (?)
042F - Lighter
0430 - Lock Pick
0431 - Picture
0432 - Valve Handle
0433 - Red Jewel
0434 - Red Card Key
0435 - Blue Card Key
0436 - Serpent Stone
0437 - Jaguar Stone
0438 - Blue Stone
0439 - Blue Stone (?)
043A - Eagle Stone
043B - Bishop Plug
043C - Rook Plug
043D - Knight Plug
043E - King Plug
043F - W Pow Key
0440 - Detonator
0441 - Plastic Bomb
0442 - Remote Detonator
0443 - Lab Card Key
0444 - Master Key
0445 - Platform Key
0446 - [illegible]
0447 - [illegible]
0448 - [illegible]
0449 - Chief's Diary
044A - Medic's Diary
044B - Hamish Leon
044C - Police Memorandum
044D - Operation Report 1
044E - Medical Chief
044F - Medical Chief (?)
0450 - Researcher's Diary A
0451 - Researcher's Diary B
0452 - Operation Report 2
0453 - Disk Registration
0454 - Disk A
0455 - Disk B
0456 - Disk C
0457 - Patrol Report
0458 - Wife Hamish's Diary
0459 - Chief's Diary
045A - Sewer Manager Diary
045B - Sewer Manager Map
045C - [illegible]
045D - [illegible]
045E - Vaccine Synthesis
045F - Lab Analyzing Manual
0460 - [illegible]
0461 - Photo Film
0462 - Photo Film (?)
0463 - [illegible]
0464 - Spade Key
0465 - Diamond Key
0466 - Heart Key
0467 - Club Key
0468 - Virgin Heart
0469 - Tyrant's Crest
046A - Crown Key
046B - Lion Key
046C - Locker Key
046D - Cloth
046E - Film
046F - Film (?)
0470 - Film (?)
0471 - Unicorn Medal
0472 - Eagle Medal
0473 - Wolf Medal
0474 - G. Cogwheel
0475 - Hamish's Clothes
0476 - Moon Fossil
0477 - Tube Cast
0478 - Vaccine
0479 - Vaccine Cart.
047A - Film
047B - Base Vaccine
047C - G-Virus
047D - Special Key
047E - Joint S Plug
047F - Joint N Plug
0480 - Card
0481 - Film
0482 - Cabin Key
0483 - Pressed Key (azul)
0484 - Pressed Key (vermelho)
0485 - Pressed Key (?)
0486 - Pressed Key (verde)
0487 - C. Panel Key (vermelho)
0488 - C. Panel Key (amarelo)
0489 - P. Room Key
048A - MO Disk

GAME SHARK

PLAYSTATION

BATMAN & ROBIN

Batman

Energia infinita	300CF50E 0064
Boost infinito	800CF50A [illegible]
Todas as bombas infinitas	800CF520 [illegible]
	300CF522 0063
Todas as misseis infinitos	300CF523 0063
	800CF524 6363
	800CF526 6363
	800CF528 [illegible]
	800CF52A [illegible]
	800CF52C 6363
	800CF52E 6363

Batman(girl) (Catgirl)

Energia infinita	300CF54E 0064
Boost infinito	800CF54A 0909
Todas as bombas infinitas	800CF550 6363
	300CF552 0063
Todos os misseis infinitos	300CF553 [illegible]
	800CF554 [illegible]
	800CF556 6363
	800CF558 6363
	800CF55A 6363
	800CF55C 6363
	800CF55E 6363

Robin

Energia infinita	300CF5CE 0064
Boost infinito	800CF5CA 0909
Todas as bombas infinitas	800CF5E0 6363
	800CF5E2 0063
Todos os misseis infinitos	300CF5D3 0063
	800CF5E4 6363
	800CF5E6 6363
	800CF5EB 6363
	800CF5EA 6363
	800CF5EC 6363
	800CF5EE 6363
	1805C718 8887

BOMBERMAN FANTASY RACE

Dinheiro infinito	80143774 967F
	80143776 0099
Turbo infinito	D01D0EA 06FF

THE LEGEND OF HEROES 1 & 2

The Legend of Hero 1

Level up instantâneo para todos os personagens	8011577A FFFF
	80115784 FFFF
	8011588C FFFF
Dinheiro infinito	8011588R FFFF
	801D0AAN E0FF
	801D68BA 05Fa

The Legend of Hero 2

Dinheiro infinito	800E4134 E0F8
	800E4136 0014
Level up instantâneo para todos os personagens	800F1014 FFFF
	800F1070 FFFF
	800F114R FFFF
	800F1100 FFFF

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

[illegible]

[illegible] (Versão Americana)
[illegible] 8009C443 0FFF

STATUS	1º Para	2º Para	3º Para	4º Para	5º Para	6º Para	7º Para	8º Para	12
MAXHP	8009BF4C	8009BF4E	8009C00C	8009C08C	8009C0CC	8009C14C	8009C14E	8009C1CC	2704
HP	8009BF54	8009BF56	8009C014	8009C074	8009C0D4	8009C134	8009C194	8009C114	270F
MAXMP	8009BF58	8009BF5A	8009C016	8009C078	8009C0D8	8009C138	8009C198	8009C11A	03E7
MP	8009BF5C	8009BF5E	8009C01C	8009C07C	8009C0DC	8009C13C	8009C19C	8009C11C	03E7
LV	3009BF60	3009BF62	3009C020	3009C080	3009C140	3009C1A0	3009C200	3009C200	00FF
STR	8009BF62	8009BF64	8009C022	8009C082	8009C142	8009C1A2	8009C202	8009C202	270F
CON	8009BF66	8009BF68	8009C026	8009C086	8009C0E6	8009C146	8009C1AB	8009C206	270F
AGL	8009BF6E	8009BF6C	8009C02E	8009C08E	8009C14E	8009C1AE	8009C20E	8009C20E	270F
DEX	8009BF74	8009BF76	8009C034	8009C094	8009C154	8009C1B4	8009C214	8009C214	270F
INT	8009BF7A	8009BF7A	8009C03A	8009C09A	8009C0FA	8009C15A	8009C1BA	8009C21A	270F
ATM	8009BFAE	8009BFAE	8009C04E	8009C0AE	8009C16E	8009C1CE	8009C22E	8009C22E	270F
LUC	3009BFA8	3009BFA8	3009C04A	3009C0A8	3009C168	3009C1C8	3009C228	3009C228	00FF
GUTS	3009BFB0	3009BFE0	3009C0A0	3009C100	3009C160	3009C1C0	3009C220	3009C220	00FF
SP	8009B6C2	8009B9B7	8009BA62	8009B802	8009B0C7	8009B0A7	8009B672	8009B672	03E7
Talent	8009B6C8	8009B9B8	8009BA68	8009B838	8009B0CB	8009B0D8	8009B678	8009B678	03FF
EXP	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	0001
	8009BF48	8009BF4A	8009C008	8009C068	8009C0C8	8009C128	8009C188	8009C1E8	C0FF
	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	0001
	8009BF4A	8009BF4A	8009C00A	8009C06A	8009C0CA	8009C12A	8009C18A	8009C1EA	3B9A

[illegible] (apenas para Joker Playback Action Replay)
[illegible] 800-6AC0 03E7
[illegible] (apenas para Joker Playback Action Replay)
[illegible] 8009BF48 FFFF

[illegible] (apenas para Joker Playback Action Replay)
[illegible] 8009AC70 5000

LUNAR 2
ETERNAL BLUE

A LENDA

Algo passado, distante, ouve uma guerra. Uma grande guerra. Travada entre a deusa Althena e um mal antigo.
Após batalhas intermináveis e devastadoras, como um último recurso, Althena usou todos os seus poderes para banir o mal, extinguindo-o de uma vez por todas, mas a um grande custo...
Pois a Blue Star, após longos conflitos titânicos, havia se tornado um deserto. Um vasto deserto de cinzas e ruínas. A destruição remanescente da guerra.
Esgotada, Althena, usou mais uma vez seus poderes e tirou a vida, a vegetação e a prosperidade do mundo da Lunar. O mundo estava frio por ela para continuar a vida. A terra em que a deusa depositou toda sua esperança.
Althena então invocou seus poderes mágicos e seus quatro dragões para ajudá-la e para proteger este novo mundo em seu nome...

THE RPG RECORD

Imagine pegar algo que já é excelente, proteger seus defeitos, criar pontos fracos, todo aquilo que não foi realmente aproveitado e então retirar esta coisa com uma tecnologia mais avançada melhorando muitos aspectos e adicionando algumas coisas para dar uma "cara" mais nova. Pois é exatamente isto que a Kadokawa Shoten fez com o maior clássico do Mega CD: Lunar Eternal Blue. Este é um bom exemplo de RPG tradicional que passou "testing", juntamente com Final Fantasy VI (Super Famicom), Tengai Makyo Dai Yon No Metamorphosis (Mega Saturn) e alguns poucos outros. Jogos que fazem você liberar seus sentimentos, que estão no passado daqueles dignos de lhe trar uma lágrima ou um sorriso sincero de encanto. Este é o objetivo do verdadeiro RPG, e é exatamente o que Lunar Eternal Blue faz com maestria.

O ENREDO

Antes de prosseguirmos com as qualidades do jogo, vejamos um pouco do history do jogo. Eternal Blue se passa quase 1000 anos após o game original (Silver Star). Nele temos os vendo japonês, um jovem garoto com sede de aventura, e seu companheiro Ruby, um jovem dragão vermelho (sim, isto mesmo!), que vive junto com seu pai (também dragão), mestre Luzia (Leader no japonês; isso lá é nome?), este jovem garoto vivia da sua doce infância na Blue Spire. Esta estranhos garoto é tido pelo grande real de Althena como a lendária Destroyer (destruidora) vinda da Blue Star para destruir o mundo da Lunar, sendo assim caçada pela White Knight Lisa, uma das protetoras de Althena. Para piorar as coisas, ela ser extremamente mal e poderosa, conhecida como Zophar. Nesta Lisa acidentalmente em Lucia e começa destruir o mundo. A misteriosa garota possui asas e Hiro, dizendo apenas que ela precisa ver Althena. Hiro e Ruby decidem acompanhar Lucia em sua jornada para salvar o mundo da ameaça de Zophar. Pois contudo, eles se deparam com figuras carismáticas, como Nanba (Pisces-Fe) o clérigo de Althena, Jean, a dançarina, e Lemina (Phantom), uma guerreira armada de magia de Vana. Todos assim se agrupo, cada um por suas próprias razões. E continuando a aventura, eles conhecem os outros três guerreiros de Althena: a Red Priest Nanai, irmã de Lucia e antiga pupila de Ramba; a Blue Master Lucia (chamada de Lisa) se passa

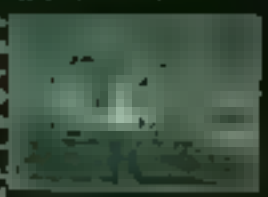
...personagem, um mundo dos sete mistérios que guarda um passado de quase sete mil anos passados, ligado com uma maldição de proporções, e por fim, a Eterna Magician Ranpha, que pretende se unir com o rato de Lemnos, Mota, e praticamente todos vivos em um dia de Vana, criando o verdadeiro Novo Mundo. Outro ligeiro elemento importante é Chaos, que domina esse mundo há mais de 1000 anos, e está envolvido a Alfonse quase tão Dragonmaster. E claro, a trilha de personagens, muito bonita, muito bem elaborada e que traz muitas influências e tendências japonesas.

O REMAKE

Não espere uma mudança radical nos personagens de Lunar Silver Star Story Plays Sistema Operacional e Programação de gameplay. A cor tampouco se mexeu muito em relação ao original, o remake lançado em Lunar: The Silver Star Plays CD (para Mega CD e Sega CD governamental), que mais melhor elementos do que o seu antecessor, mas também não chega a ser "revolucionário". Os mesmos cenários, mesmos tipos de inimigos, mesmos chefões, mesmas músicas do jogo. Como Lunar Eternal Blue Plays CD (governamental e Sega CD governamental) já apresentava um remake quase impecável, não havia muito o que melhorar nesse ponto. Mas Lunar II: Eternal Blue passou de 20 de pelo no Japão para Sega Saturn e com a maior capacidade de dar de memória envolvida, o não ser que a Working Designs ache de lançar uma versão para Playstation, Sega Saturn será o único que vai possuir esse título.

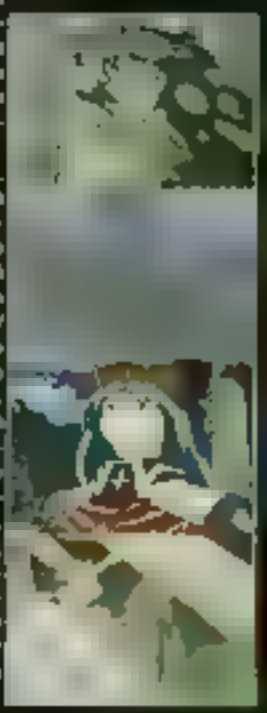
MELHORAR O MELHOR

Portanto, os personagens foram criados por Yoshitaka Amano, famoso Character Design de Ancient Blade Sega, e, é basicamente esse trabalho o destaque. Diferentes tipos de expressões que demonstram as emoções dos personagens.



O ponto principal na questão remake é ter implementado um episódio do passado de Kiskenen em Lunar, o mistério fundador do grupo, muito do seu potencial foi desperdiçado no game original. Pois este grande mistério está presente quase dobro. Lunar: Eternal Blue Plays CD (para os mesmos Mobile, claro), os moradores de Lunar estão pré-programados, já com o Silver, Lunar tem uma Al (Artificial Inteligence, ou Inteligência Artificial) muito melhor e os inimigos mais elaborados. Além disso, um dos vilões do mundo Ranpha é Lucia que também possui importância grande. Mas Lucia para tornar Lucia mais atraente ao jogador, pois você joga no papel de Hiro, personagem principal que assim... Lucia também está presente em Lunar: Eternal Blue, mas muito mais o aparecimento do novo episódio do jogo.

Não para não chamar a atenção dos outros personagens, cada um também ganhou um sistema funcional mais interessante e relacionado com o histórico de cada. Alguns dão



um exemplo, os inimigos entre Ranpha e Mauri têm agora uma [illegible] Storyline do game, não são mais jogados [illegible], ou algo do tipo "Vasculhe a história um [illegible]...".

Mais uma boa mudança foi a de Hiro participar mais ativamente do enredo, ele fala mais que no original, [illegible] de ser aquele cara que fica "assistindo a tudo em cima do muro". Ao escrever as falas de Hiro [illegible] quiseram passar algo ao jogador do tipo "Ei, eu [illegible] assim". Você acaba se deparando com um enredo centrado no tema "o garoto encontra a garota", Mauri se ligado com um tema de amor e relacionamento.

Outra coisa presente no original é a impessoalidade dos personagens. No Sega CD, cada personagem ganhou um rosto, que não existia para os diálogos (mesmo rosto que aparecia em cenas de luta). Agora são mais de 200 rostos no total (20 vezes mais do que Lunar). Assim, cada personagem pode ganhar mais emoção, tristeza, curiosidade, timidez e o que mais deixar cenários ainda mais lotes. Além destes "personagens" no cenário, foram adicionados mais animações e efeitos gráficos (nuvens de poeira, mais detalhes nos cenários, etc.). Mas, no final, isso não consegue salvar os longos tempos de jogo, que tem por volta de 30-40 verdadeiras horas.

POTÊNCIA PARA VER...

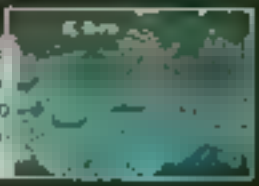
Agora vamos às melhorias gráficas que os pobres do Sega CD tanto pediam. Comparando com o original, percebemos que o game ganhou mais de cores de vida, que traz mais um de seus problemas principais no Mega CD. E agora não estão mais melhores, ganharam um maior número de tonalidades, porém os novos tons estão mais especiais, além de maior resolução de tela. Isso permitiu dar detalhes aos personagens. Assim temos os personagens mostrando um número de sentimentos e reações bem maior do passado no Sega Saturn. Mas não só Lucia também tem direito de [illegible] cenários, também mais detalhes de cada cena, como a [illegible] dos cenários que são pano de personagens.

E personagens também e cenários com melhor resolução não resolvem todos os problemas, mesmo com o poder [illegible] do Mega CD e Saturn/CD. Também como em 2D, temos os cenários [illegible] por cima dos cenários de batalha, que a exemplo do Silver Star Story, não ficaram como o que estão vibrantes.

Comparado o melhor para o final, encontramos cenas de animação. Também como em 2D, temos as cenas finais mostrando do jogo e também há algumas batalhas (se bem que não são [illegible], é quase só isso as cenas [illegible]. As cenas também [illegible] que também [illegible] Chaos com diversas falas e não [illegible] as Animações também são muito [illegible] mostrando do se tem o chefão.

Nos versões de Mega-CD, [illegible] de Silver Star [illegible] de Eternal Blue, estas [illegible] no Saturn e Sega [illegible] de mesmo [illegible] [illegible] [illegible]

As cenas de Ani-me CG [illegible] são boas. São sequências de animação extremamente bem feitas rodando com uma boa resolução, em tela inteira e a 24 fps !!!



Novos efeitos visuais foram adicionados, como o Zoom In usado nas batalhas e sempre que há uma aproximação de personagens em magias ou técnicas.

Side-Quests foram adicionadas: A grande parte delas é a busca pelos Brotherhood que estavam presentes em SSS e agora estão de volta ainda melhores. Alguns só podem ser encontrados durante o Epílogue e [illegible]

A maior diferença entre as cenas desta versão de Eternal Blue e a Silver Star Story, é que neste as cenas são em tela inteira. Na primeira versão de SSS as cenas ocupam cerca de 1/3 da tela (com uma resolução diferente) e nada tanto faz ficando o versão normal, sem barras ou tela inteira é relativo gosto, mas eu recomendaria possuir a versão disponibilizada de formato 16/9, especialmente jogando agora no Japão. Mesmo a versão de SSS para Playstation não usa estendidas em tela inteira (apesar de ser em 2 CDs). O fantasma Sinspark (um estúdio de composição de vídeo muito usado nos games da Sakura) preparou uma boa qualidade e resolução. Mas quando usada em tela inteira, mostrou diversos defeitos (e o maior deles foi as quedas de compactação) e acaba não ficando tanto a gosto. Mas no caso de Lunar 2: EB, a Kadokawa Shoten preferiu manter as imagens produzidas somente em tela inteira, com Sinspark (com a necessidade de adaptação para 16/9), com uma resolução estendida e mantendo os 24 frames por segundo. Um excelente! Uma das melhores cenas de Anime CG que já apareceu no Saturn. Comparando com Tengai Makyo, Saturn Tobaru VS. Longbow Hunter, Shining Force III, Shining Force III.

...E OUVIR...

Se os trabalhos de aspecto "Visual" de Lunar EB2 ficaram impressionantes, vamos relembrar valor em pouco tempo para tocar uma composição. Na versão original do Megadrive CD, sendo o jogo em mídia grande e todos que saiam em apenas um CD, a qualidade das músicas foi muito comprometida. Todas elas são compactadas em mono (apenas um canal de som, ao contrário de estéreo, que é dividido em canais esquerdo e direito). Isso se deve aos músicos PCM, pois o jogo utilizava desta forma todos os seus efeitos de audio em todas complexas como Vibrato, Flanger, etc. Ou seja, my eyes were so blind... Os resultados só de hardware, dos quais o sonoro dos músicos compostos com baixa qualidade. São músicas que ficam na cabeça, daquelas inteligentes que você começa a assobiar enquanto só do nada.

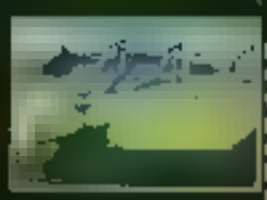
Como os tempos são outros, há a necessidade de se utilizar bandas com pouco. E foi exatamente o que aconteceu. Compactadas em 16bits para todas as músicas mantiveram a fidelidade que deveriam. Todas foram re-compostas com uma qualidade muito superior, usando e pedindo estéreo.

Muitas das músicas são exatamente as mesmas do velho Megadrive CD (ponto super positivo para quem já tinha o game original), enquanto outras são versões remixadas, tocadas, algumas vezes, ainda melhores que as originais.

Outra, digamos assim, "atração" de Lunar: Eternal Blue por conta dos diálogos falados. E desta vez, as atenções da equipe da Silver Star, a Kadokawa Shoten procurou trazer a maioria do pessoal que atuou no game original. E olha que é um pessoal de peso. Entre os Selyuus (ou Voice Actors, ou Dubladores, ou ainda se preferir, "caminhas que emprestam as vozes para os personagens"), estão figurões

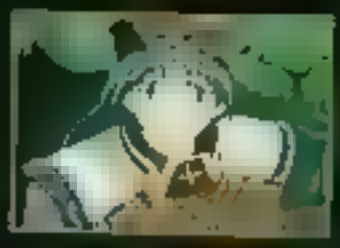
tais conhecidos dos Japas, principalmente, e pra galera que curte Animê, como Chiba Yasunori (voz de Lucia, Saiyuu que emprestou a voz para Maria Record na famosa e recente Dracula X e também atuou em Saturn Tobaru VS como a pequena Saturn Shiryuu), a lendária Megumi Hayashibara como Luna (a), mais conhecida por sua atuação fabulosa como Asperal (ou Evangelion pilotado por Ikari Shinji, no dia original). Se bem que alguns vozes [illegible] melhor as vozes originais (do antigo Sega CD), como a de Ghaleon por exemplo, que é sofrível, dando o ar insuportável que o personagem tem em sua personalidade. Já as vozes japonesas são bem mais adequadamente feitas. Mas no geral, tanto as vozes quanto a atuação dos Selyuus estão excelentes (para não ter as opiniões de mesmos... Tive momentos, eh! Uma hora, [illegible] Ainda, isso é que é bom).

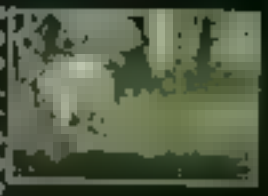
MAIS DIVERSÃO E MENOS "MEIRÃO"...

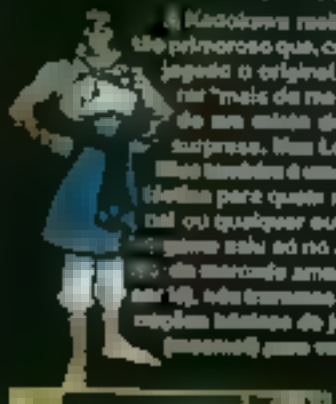


O sistema de jogo mudou até não um pouco mais tradicional, é tolerável para muitos. Em todas as "Lunares" anteriores, os level-ups eram fantásticos e cada personagem tinha que carregar certo nível em seu inventário as quantas vezes em batalhas. Mas isso é coisa do passado. Em Lunar EB, foi adotado um sistema de level semelhante ao visto no título Final Fantasy, utilizado no clássico dos RPGs. Todos os personagens compartilham do mesmo inventário de itens, que é bem vasto e tem espaço para todos os itens que você vai adquirindo (dispensando a antiga necessidade de se jogar itens fora). Outra vantagem que facilita bastante é que agora os itens de recuperação não tem limites específicos para cada personagem, eles têm o mesmo limite e isso ajuda a reduzir consideravelmente a quantidade desses itens que você precisa levar você

tem um limite de 20 unidades para cada, o que acaba







GRANDIA

E finalmente chegamos ao final de nossa seqüência de matérias explicativas do melhor RPG de Saturn: Grandia.

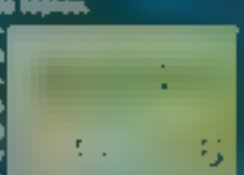
Nesta edição, como prometido, você confere o restante do quinto e o sexto capítulo, também a avaliação do Grandia Digital Museum, o expansão de Grandia com muitas coisas interessantes.

Esperamos que depois de tudo isso não reste nenhuma dúvida sobre este game incrível, mas se ainda tiver alguma, não hesite em nos perguntar. Grandia agradece, nós também.

Capítulo II
Operações Básicas

4. SHOPS (continuação)

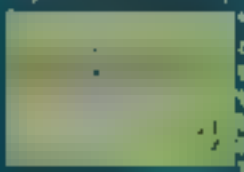
Prosseguindo com o 3º ítem do 3º menu, que consiste na venda de itens, você verá uma tela, dotada de três opções básicas.



Ao você optar pela opção Vender, aparecerá uma janela com os nomes de todos os itens que você carrega consigo. Nesta janela, você pode navegar com o cursor pelos itens, e, ao pressionar o botão de ação, você é questionado sobre a quantidade de itens que deseja vender. Ao pressionar o botão de ação novamente, o item é vendido e o dinheiro é creditado em sua conta. Ao pressionar o botão de cancelamento, você retorna à janela anterior.

Na parte superior da tela você terá dois ícones: ■+まる (Sell) e ■・やめる (Exit). Selecionando a primeira opção, seu cursor é transferido para a janela central (a maior, que já explicamos), já a segunda opção faz você sair do menu.

Os itens que você pode vender são todos aqueles que você pode encontrar em sua bolsa, com exceção daqueles que você não pode vender (geralmente aqueles que têm papel importante no enredo).



Tales Duncan colhendo ervas (Imagem 4).

Ao pressionar o botão de ação, você terá a opção de vender todos os itens daquele tipo de uma só vez, ou vender um item de cada vez. Para isso, basta selecionar a opção desejada e pressionar o botão de ação. Você também pode vender todos os itens de uma só vez, selecionando a opção All. Depois de vender os itens que você não quer mais, você pode retornar ao menu anterior pressionando o botão de cancelamento.

Ao pressionar o botão de cancelamento, você retorna à janela anterior.

Na parte superior da tela, você terá ■・やめる (Exit). Selecionando a opção, você sairá deste menu e retornará à janela anterior.

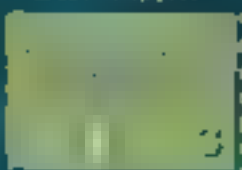
5. BANK

Neste menu você pode depositar ou retirar dinheiro de sua conta bancária. Ao selecionar a opção Bank no menu de ação e pressionar o botão de ação, você terá acesso a três opções básicas: Deposit, Take Out e Exit. Para navegar entre elas, basta pressionar para baixo ou para cima. Para cancelar o menu com o botão B, selecionando a opção Exit.

Lembre-se que, ao depositar dinheiro no banco, você poderá retirar de qualquer um deles, já que as contas são individuais para cada personagem.

Bank (Imagem 2), com as opções Deposit, Take Out e Exit.

Vejamos agora a finalidade de cada uma destas opções:



• Deposit: ao escolher esta opção, você será levado à tela de depósito de itens (Imagem 3). Aqui temos dois ícones na parte superior da tela: ■・まる (Deposit) e ■・やめる (Exit). Como a primeira opção você tem acesso à janela central, que contém os itens de seus personagens (mostra quantidade de cada um disponível). Então basta escolher o item que você deseja depositar e pressionar o botão de ação. Você pode depositar todos os itens de uma só vez, selecionando a opção All. Depois de depositar os itens que você quiser, basta pressionar o botão de cancelamento para retornar à janela anterior.

6. OBTENÇÃO DE ITENS E DINHEIRO

Além de comprar, há uma outra forma de conseguir itens diferentes ao longo do jogo: você pode encontrá-los pelo caminho. Além disso, ao derrotar os monstros em batalhas pelo mapa, você também pode encontrar itens, mesmo que não os tenham em posse (pertencentes aqueles que têm papel importante no enredo).

Tales Duncan colhendo ervas (Imagem 4).

Ao pressionar o botão de ação, você terá acesso à janela central, que contém os itens de seus personagens (mostra quantidade de cada um disponível). Então basta escolher o item que você deseja depositar e pressionar o botão de ação. Você pode depositar todos os itens de uma só vez, selecionando a opção All. Depois de depositar os itens que você quiser, basta pressionar o botão de cancelamento para retornar à janela anterior.

Ao pressionar o botão de cancelamento, você retorna à janela anterior.

Na parte superior da tela, você terá ■・やめる (Exit). Selecionando a opção, você sairá deste menu e retornará à janela anterior.

Lembre-se que, ao depositar dinheiro no banco, você poderá retirar de qualquer um deles, já que as contas são individuais para cada personagem.

6. OBTENÇÃO DE ITENS E DINHEIRO

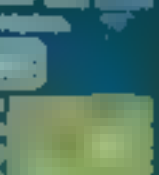
Além de comprar, há uma outra forma de conseguir itens diferentes ao longo do jogo: você pode encontrá-los pelo caminho. Além disso, ao derrotar os monstros em batalhas pelo mapa, você também pode encontrar itens, mesmo que não os tenham em posse (pertencentes aqueles que têm papel importante no enredo).

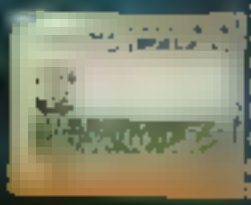
Ao pressionar o botão de ação, você terá acesso à janela central, que contém os itens de seus personagens (mostra quantidade de cada um disponível). Então basta escolher o item que você deseja depositar e pressionar o botão de ação. Você pode depositar todos os itens de uma só vez, selecionando a opção All. Depois de depositar os itens que você quiser, basta pressionar o botão de cancelamento para retornar à janela anterior.

Ao pressionar o botão de cancelamento, você retorna à janela anterior.

Na parte superior da tela, você terá ■・やめる (Exit). Selecionando a opção, você sairá deste menu e retornará à janela anterior.

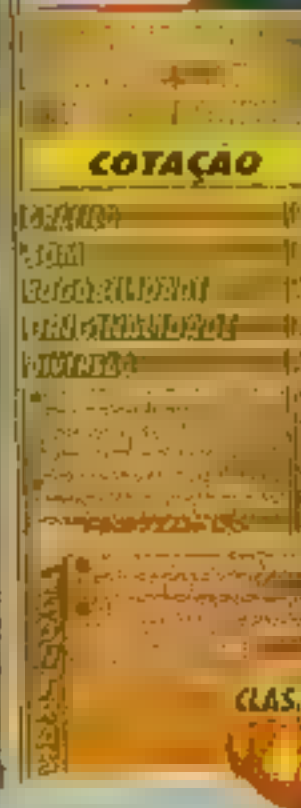
Lembre-se que, ao depositar dinheiro no banco, você poderá retirar de qualquer um deles, já que as contas são individuais para cada personagem.

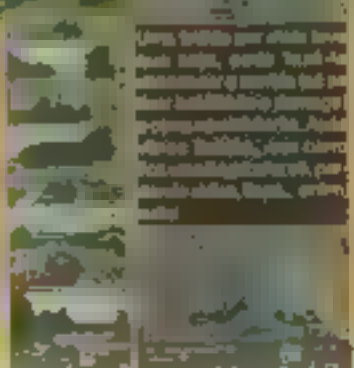




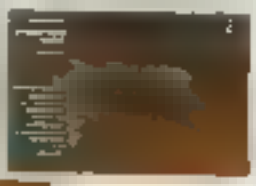
F1 WORLD GRAND PRIX

FICHA TÉCNICA
NINTENDO


COTAÇÃO
CLAS. FI



-Os menus-



1º Drivers

2º Courses

3º Options

3P Events: quando a opção on ON você vai poder participar dos

Grid Position: você escolhe em que posição quer largar (do primeiro ao último).

Damage: estando em ON, seu carro pode ficar cada vez mais lento das batidas, variando-se a dificuldade do mesmo.

Pit In: estando em ON, [illegible] pelo [illegible] pelo [illegible] quer.

Flags: estando em ON, você aprende as bandeiras. Durante [illegible] pode [illegible].

Wheeler: [illegible] que tipo de [illegible] quer [illegible], usando [illegible] dirigir e [illegible] diversas. Usando em Pentium [illegible] escolha [illegible]. Obs.: [illegible] pode [illegible] em eventos do 97 (97 Events).

Laps: [illegible] a definição de [illegible]. [illegible] em Full, o computador [illegible] [illegible] escolhidas por pista. Corte a [illegible] opção [illegible] e [illegible], [illegible] [illegible] [illegible]

MISSION: IMPOSSIBLE

A onda de sucessos de filmes virando [illegible] de aventura pra Nintendo está virando uma marca para Nintendo, que já teve o Goldeneye (ainda muito jogado e desafiador). Em Mission: Impossible, você vai perceber algumas [illegible] que não pegam legal, decepcionado um pouco a expectativa e a fecotra. Os muitos botavam fé no game [illegible] prático completamente [illegible] poligonais. Já dão um clima de [illegible] muito bom, pois já sabem [illegible] e [illegible] vai passar pelos maiores apertos. [illegible] gráfica deixa muito a desejar, quando a câmera dá um Zoom n[illegible] personagens, fica tudo [illegible] pouco misturado o quadrado [illegible] exceção dos pelos [illegible] personagens). Ainda, os personagens não articulam a boca, apesar de as vozes dos mesmos falarem, mesmo não [illegible] do muita coisa. Os movimentos estão muito bons, sendo as vezes muito [illegible] gerados ou bem detalhados, como andar, pegar [illegible] rastejar-se, você é um agente secreto [illegible] e na maior cautela [illegible]

[illegible] vai [illegible] possível notar um [illegible] também [illegible] quem [illegible] gosta de ficar se vai perceber [illegible] agente secreto ao abrir não mira, ou [illegible] você avistar um inimigo e simplesmente [illegible] (com [illegible] vai [illegible] tiro [illegible] vezes [illegible] vai [illegible] direções. Caso você use a mira, que [illegible] deixa [illegible] muito preciso em certos momentos, os [illegible] mudam. Com isso você vai ter um [illegible] pode [illegible] um pouquinho mais. A [illegible] [illegible] [illegible]

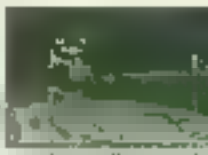
GEX 64
ENTER THE GECKO

Gex é um agente secreto designado para acabar com a tirania de Gecko, que reina no mundo da televisão ou algo parecido. Daí então Gex passa a ser um agente secreto, com uma pinta de James Bond. Na pele do lagartixa você vai participar em diversos programas de televisão (seguindo o mesmo estilo Gex do 3DO, com a pequena diferença do ambiente 2D para o 3D). Gex vai se aventurar pelos mais diversos filmes e programas (satirizando-os de uma forma bem divertida) tais como Goodies, StarGex entre outros.

Nem mesmo os desenhos da Warner Brothers ficaram de fora, Gex vai entrar na pele de Pernalonga, passar pelos domínios do Pupa-lenguas e Willie Coyote e mais uma porrada de piadinhas presentes em desenhos animados como a queda de pianos, casas de 10 toneladas, pás de cozinha e até mesmo gotas em queda livre (nada contra as gordinhas...). E depois do muito suportinho a rápida locomoção pertencente à família dos geconídeos (com dedos providos de lamelas transversais adesivas, que lhe permitem subir em superfícies lisas etc.), lá ele vem do console da Nintendo. Depois de uma porrada com vários pulinhos e passagens 3DO, Playstation e agora Nintendo 64.

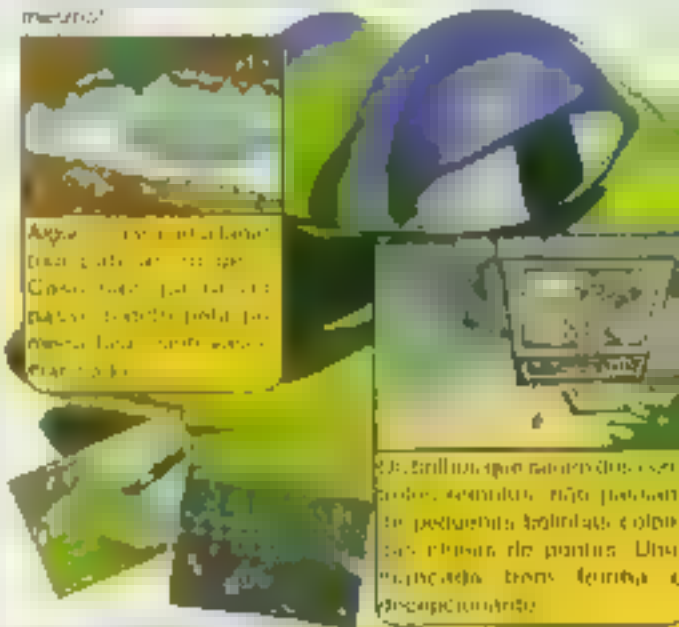
Quem curte uma aventura a lá Mario (64) não pode deixar escapar esta chance de se aventurar com Gex. Pode-se dizer que é apenas uma conversão do Playstation para Nintendo 64, tendo poucas (se houver) variações, porém mantendo o alto grau de diversão. As partes que Gex 64 teve são tão visíveis, dando a impressão de que a Nintendo (ou talvez a GT Interactive, que se apressou em lançar o game rapidamente) não aproveitou todos os recursos que a console tem a oferecer (um dos melhores exemplos de competência é Banjo-Kazooie, proclamado o melhor game de aventura do Nintendo 64, superando até o próprio Mario 64).

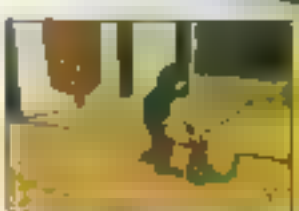
Desta forma, os games para o já citado console vão perder muita qualidade, deixando muito dos seus programadores em maus lençóis. Talvez chegue a se emparelhar ao console da Sony, "muitos jogos em pouco tempo, sendo apenas metade destes divertidos e bem elaborados". Realmente Gex 64 deixa muito a desejar na parte gráfica, se levar em conta o pequeno detalhe de que o Nintendo 64 tem melhores vantagens em games com ambientação 3D. Agora que já criticamos bastante a pressa do lançamento deste game, vamos ver maiores detalhes. Primeiro vem a parte gráfica, onde praticamente todos os inimigos saíram quase sem face, com a cara embaçada e sem expressão (se bem que no Playstation também não tinha expressão, mas aparecia o resto dos inimigos com estes embaçado...), decorando e entender que os inimigos, ou boa parte deles, tornaram-se apenas bonecos com faces manchadas. Ainda com os inimigos, outro detalhe que deve ser levado em conta é que alguns deles foram transformados em 2D.



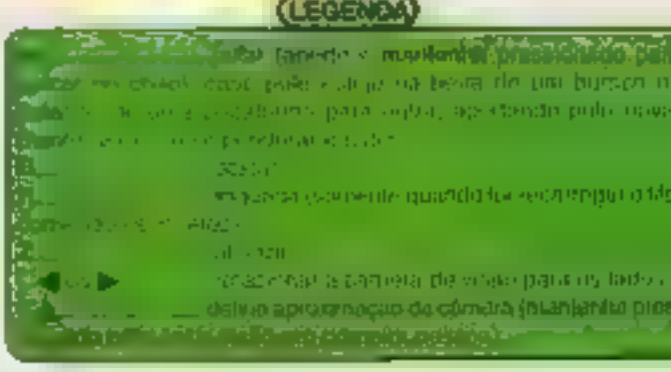
Os efeitos de luz também deixaram muito a desejar, principalmente os brilhos que aparecem nos controles remotos com todas pelas fases, deixaram de ser pontos luminosos para se tornarem apenas bolinhas de espinho 2D sem graça alguma.

Gex também sofreu algumas pequenas perdas... bem algumas de suas falas não estão presentes (mas isso é só um detalhe que pouco vão reparar). Apesar de não ter nada de inovador, não deixa de conter esta aventura possui vai prender muito a sua atenção. Além do mais, o que vale é a diversão que o game tem a oferecer e isso, tem muito mesmo!

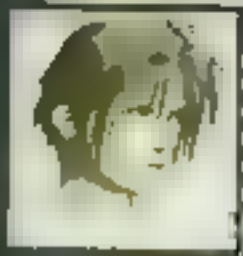




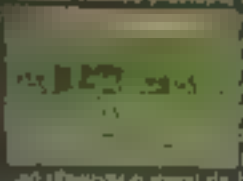
Alguns inimigos como este ninja, [illegible] caram completamente desfigurado [illegible] apresentam apenas uma mancha [illegible] de Gex. Sem contar também que [illegible] alguns estranhos alguns movimentos [illegible] mas nada que atrapalhe a [illegible] e a ótima dificuldade.

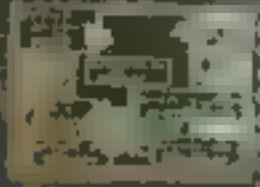


FINAL FANTASY VIII™



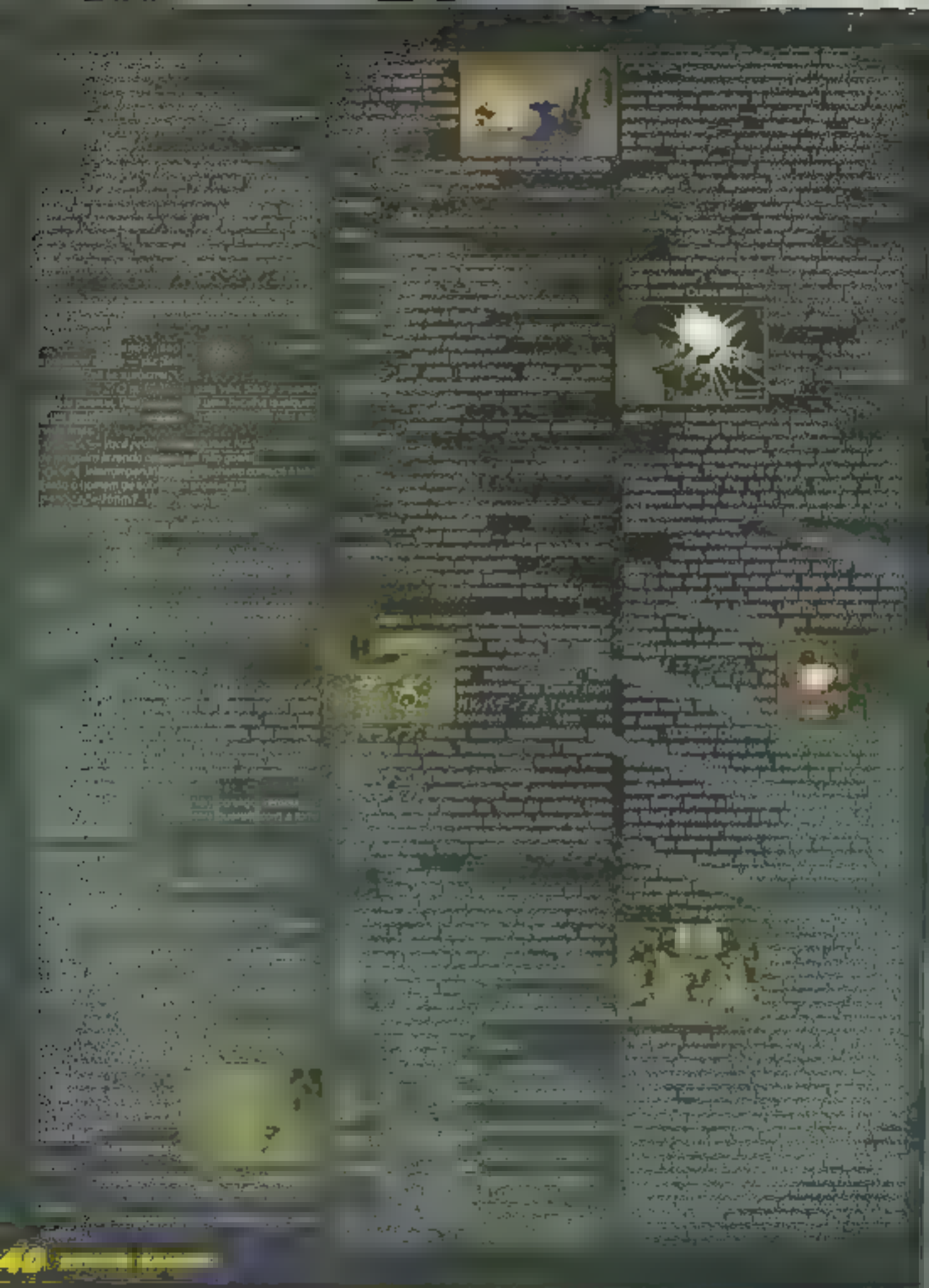
Não chamou a nós que dois minutos para chegar à [illegible]. Do contrário, eles nos deixariam para trás. Por que diabos Laguna foi retirado? Já tínhamos ganhado batalhas de Galbadia. Nem mesmo Seifer [illegible] dessa decisão, a julgar pelo mod[illegible] [illegible]. Bem, pelo menos [illegible] ali não pretendo [illegible] aqui. Mulher mendigo pisada por um caranguejo metálico [illegible] aquela, cada vez mais per... OOOPS! Droga [illegible] em ferro. Para a minha sorte, a areia é fofa... Mas não tenho tempo para ficar pensando em bobagens. Levanto-me rapidamente, evitando ser esmagado pela máquina que despenca, percebendo sua impotência diante [illegible] escadas. Ainda olho para trás, enquanto Zell [illegible] para que saiamos rápidos [illegible] pernas começam a dar tudo de si. Não olho para trás, com medo do que vou ver. Contudo, não posso [illegible] agora, não tão perto. Pensando nisso, salto para o barco. O tempo que permanecemos no ar, cruzando o espaço entre a [illegible] o barco, parece uma eternidade. Ouço tiros, disparos. Não sei se são contra nós. Apenas sei que, finalmente... Meu corpo despenca duro na água. Meus braços lutam, procuram por algo que possa nos salvar, quando por fim alcançamos. A porta começa a se [illegible] [illegible] o tempo de ver a máquina [illegible] [illegible] dos dois de [illegible]





Comando Magia

Limites



Se você se interessou pelos super combos (os combos feitos com os Final Impacts) da edição passada, então prepare o dedo para fazer mais estes a seguir. Como foram poucas as páginas, ficaram faltando algumas explicações e manhas sobre os Final Impacts. Tem gente que deve ter se matado para tentar fazer um super como usando o Final Impact e não ter conseguido nada.

Bom, há certos golpes que fazem o mesmo movimento de alguns especiais. Um exemplo com Terry se você usar um Power Wave, ↓↘→+X e em seguida fazer o Triple Geyser acrescentando apertos mais uma sequência (↓↘→) e apertar □ (mas bem rápido), o Final Impact vai funcionar, utilizando-se a última parte do movimento final do golpe anterior mais o do especial, se este for parecido nos comandos. Nos super combos a seguir, você confere alguns golpes **simplificados**, mostrando os dois ou mais movimentos para os Final Impacts.

Aproveitando o embalo, saíram algumas marcadinhas bestas (mas bem chamativas para quem curte o game), como o nome de Wolfgang Krauser, que saiu "Crauser", e outra marcada foi na própria lista de golpes dele, os combos que acompanham o golpe secreto **Unlimited Desire**, não foi completada. Recapitulando, depois de realizar o Unlimited Desire: **X, X, X**, □, ○, □, □, □. ↓↙←↓↙←+ ! No começo da explicação passo a passo do super combo de Yamazaki, saiu com "???" no lugar dos nomes.

Como dito na edição passada, contra mais super combos, pois existem alguns que são muito difíceis e devem ser feitos muito rápidos, como por exemplo usar o Raspo Kan de Geese e cancelar o mesmo com um Raising Storm (parece impossível, mas não é; tente ↙→↘↓↙←+X, →+□○. Não tente fazer isso, caso seja iniciante, seu dedo vai agradecer mais tarde pelos calos que não vão aparecer).

Mas antes vamos a um breve lembrete de combos a seguir foram feitos com o personagem no lado esquerdo da tela e sem alterações nos botões. Para realizar os segundos especiais, seu personagem deve estar com a barra de life piscando (vermelho) e a barra de power cheia. Tudo lembrado, agora é só você destruir e fazer a festa!!

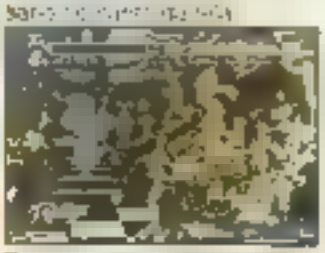
ALFRED

Final Impact: perto do adversário faça um **Critical Wing**: ↓↙←+X e cancele com o **Web Rider**: ↓↙←↓↙←+□.

Simplificando: ↓↙←+X, ↓↙←+□.

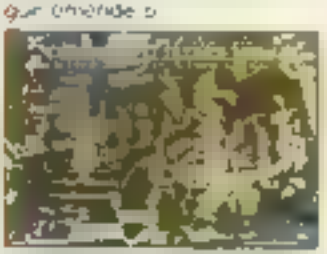
1º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



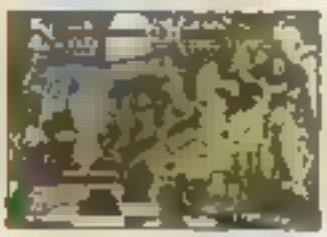
Perto do adversário comece com um **Diver Jeans**: ↓↘→+□, acertando dois hits.

Dê uns dois golpes de desleixo e magia aperte X X para mais dois acertos extra e depois □ para dar mais dois acertos totalizando seis acertos. A seguir chame o



Critical Wing: ↓↙←+X para fazer o golpe acertar e após cair chame o **Web Rider**: ↓↙←↓↙←+□.

Quando o inimigo cair com um total de onze hits, faça o **Automator Wing**: ↓↘→+X, para ampliar para dois.

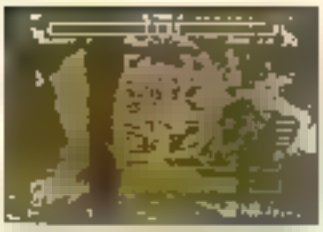


MAI SHIRANUI

Final Impact: perto do adversário, faça o **Ka Cho Sen**: ↓↘→+X e cancele com **Leotard Bachi**: →↙↓+□.

1º Super Combo 4 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** seja rápido ao realizar este combo.



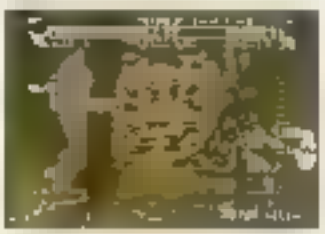
Pule para cima do adversário com □, e ao tocar o chão, aperte □ mais uma vez para fazer três hits.

Após o primeiro hit, faça **Cho Hissatsu Gachi**: [illegible]

Pule e lance o golpe **Leotard Bachi**: →↙↓+□ em seguida. Parece difícil, mas não é. **Nota:** este combo é bem mais bonito no VS Mode quanto no Single Mode.

2º Super Combo 11 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Mai e não ser muito rápido enquanto estiver fazendo a sequência com ele.



Comece com uma vendora com □, e ao tocar o chão aperte □ novamente para fazer três hits.

Em seguida, vá completando

com o **Fan Rage:** ↓↘→+□, ↓↘→+□, ↓↘→+□ e ↓↘→+□.

... assim que aparecer onze hits, cancele imediatamente com o **Leotard Gachi:** →↘→+□. **Nota:** este super combo não é eficaz contra o computador. Use-o quando estiver lutando no VS Mode (se seu amigo vacilar, já era).

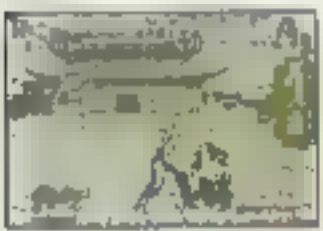
TERRY BOGARD

Final Impact: de qualquer lugar, **Power Wave:** ↓↘→+X e cancele com o **Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□.

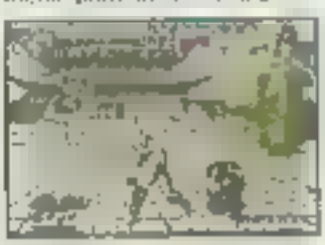
Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

1º Super Combo 7 hits

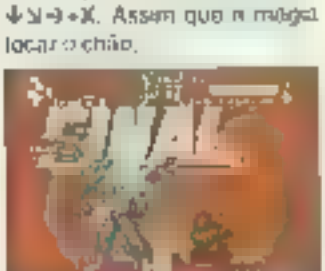
Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar **Obs.:** para o combo funcionar, o ninja precisa ser defendido



Fique apertando o adversário, então aperte X, □ rapidamente para fazer seis hits



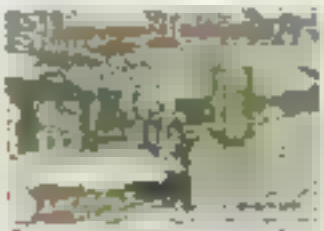
e após apertar o último botão, faça um **Power Wave:** ↓↘→+X. Assim que o ninja tocar o chão,



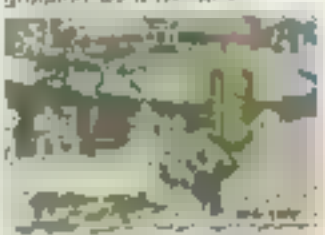
... cancele-a com o **Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□ para massacrar o coitado. Seja rápido ao emendar os comandos, caso o adversário fique um pouco distante, ele vai defender

2º Super Combo 7 hits

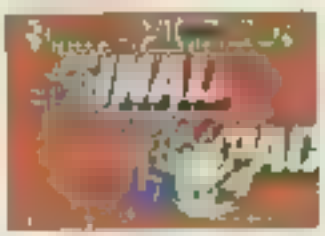
Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar menos canto de tela **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Terry e ser muito rápido



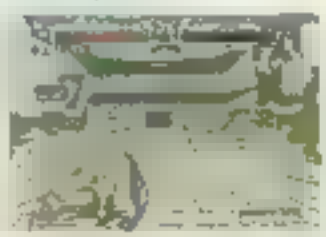
Comece com uma voadora usando □ mas você deve cair grudado ao adversário



Ao tocar o chão imediatamente faça um **Power Wave:** ↓↘→+X e



imediatamente cancele com o **High Angle Geyser:** ↓↘←↓↘←+□ mas o combo deve ser



praticamente seguido um do outro, para fazer um combo destruidor

BOB WILSON

Final Impact: perto do adversário, faça o **Headgehog:** ↓↘←+X e seguidamente cancele com o **Mad Spin Wolf:** ↓↘←↓↘←+□.

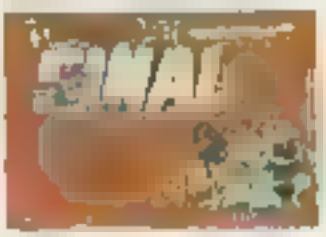
Simplificando: ↓↘←+X, ↓↘←+□

Super Combo 15 hits

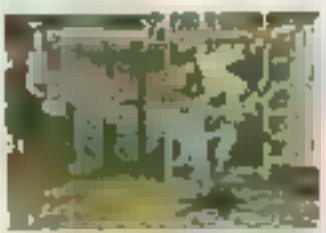
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela **Obs.:** este super combo requer velocidade e precisão

Ao cancelar o golpe anterior e

quick e na sequência fazer um **Rolling Turtle.** ↓↘←+□



e cancelar com o **Mad Spin Wolf:** ↓↘←↓↘←+□



Fique apertando □ com Bob localizar o especial com um salto para trás (acompanhado de um chute, totalizando cinco acertos)

Quando o indivíduo quicar uma vez no chão, faça a **Snake:** ↑+□ para dar mais um acerto do brinde.

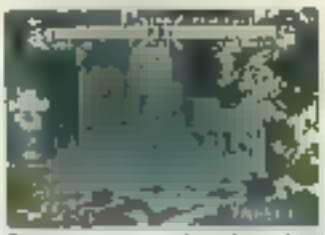
JOE HIGASHI

Final Impact: perto do adversário, faça **Hurricane Upper:** ←↙↓↘→+X cancelando-o em seguida com **Slight Screw:** ↓↘→↓↘→+□.

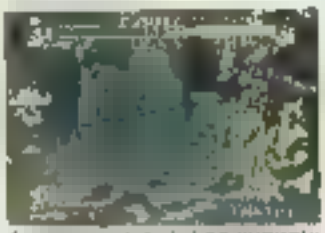
Simplificando: ←↙↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 10 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



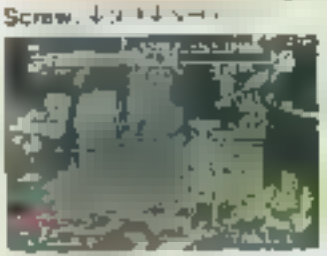
Pule para cima do adversário e aperte □



Ao cair aperte □ novamente para mais um acerto

seguido de um **Hurricane Upper:** ←↙↓↘→+X

rapidamente e com o **Slight Screw.** ↓↘→↓↘→+□



Assim que o ninja ficar uma vez no chão, faça o **Fake:** ↓↓+□ para humilhar geral.

ANDY BOGARD

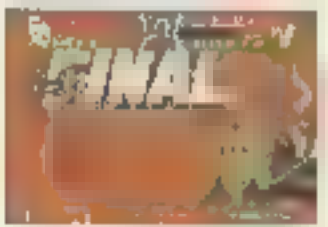
Final Impact: perto do adver-

sário, faça **Zan Ei Ken:** ↙→+X ou □, cancelando-o com **Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: ↙→+X ou □,↓↘→+□

1ª Super Combo 13 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela

Fique perto do adversário e aperte X

Em seguida faça **Zan Ei Ken:** ↙→+X e

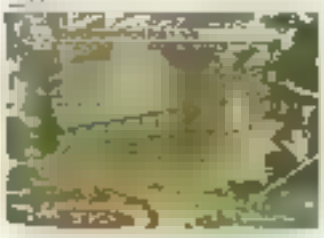


cancele com **Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→+□

Quando o adversário cair e quicar uma vez, faça **Shuriken:** ↓↓+□ e pronto!

2ª Super Combo 14 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Andy
Simplificando: ↓↙←+X, ↓↙←+□

Como o demais combos, pule em cima do adversário com □.



, quando tocar o chão, aperte □ novamente e de tempo o chute acertar mais duas vezes

para então dar o **Ni Sha Ken:** ↓↘→+X. Cancele este último golpe com o **Shin Sha Ryu Dan:** ↓↘→↙←+□

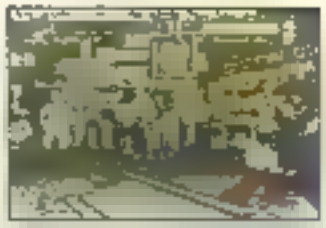
Quando o inimigo descer, espere ele quicar uma vez no chão para fazer o **Shuriken:** ↓↓+□ para arrancar de doze para catorze hits. Apesar de ser um combo muito simples, é bem destruidor

HON FU

Final Impact: perto do adversário, faça **Seiuu Rekka Ken:** →↓↘→+□ e cancele no **Gandenza no Arashi:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: →↓↘+□, ↓↘→+□

Super Combo 30 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela **Obs.:** o combo tem de ser muito apesar de ser enganoso, muito forte mesmo

Perto do adversário, aperte □ e deixe pegar os dois hits



Após os dois hits, imediatamente faça o **Seiuu Rekka Ken:** →↓↘→□ e deixe pegar mais duas vezes

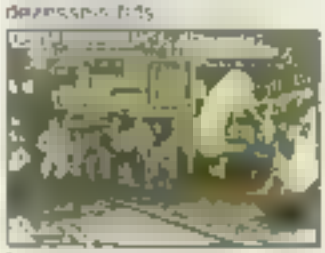
Quando

imediatamente faça o **Gaoenza no Arashi** ↓↘→↓↘→+□ para chegar aos trinta hits

TUNG FU RUE

Final Impact: qualquer lugar, faça **Spin Fireball:** ↓↘→+X e imediatamente cancele com o **Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 15 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela **Obs.:** contra adversários muito grandes, você pode totalizar dezesseis hits



Pule para cima do adversário apertando com □ e

ao cair, aperte □ novamente le deixando mais dois acertos para totalizar três

Logo em seguida, faça o **Spin Fireball:** ↓↘→+X (se o personagem for alto, espere a bola de fogo atingi-lo)...

para poder cancelar com o **Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→+□

Se você tiver tudo certinho, vai totalizar quinze hits (ou dezesseis se o adversário for alto como mostra a foto)

BLUE MARY

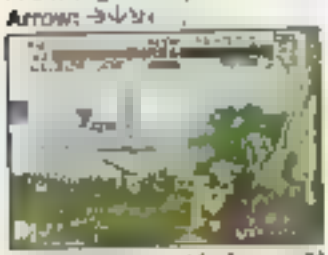
Final Impact: perto do adversário, faça um **Vertical Arrow:** →↓↘+□, quase em seguida faça um **M Snatcher:** ←↓↙+□ (para agarrar o inimigo no ar), ao tocar o chão faça um **Exire Snatcher:** ↙→+□ (para dar uma chave de braço no adversário no chão) e emende o **Drive Smasher:** ↓↘→↓↘→+□

1ª Super Combo 10 hits
Condições: adversários baixos no canto da tela. **Obs.:** este super combo é dificílimo, requer muita velocidade e precisão.

Perto do adversário (baixo)

aperte X, X, X, (para os altos, X, X, X, X).

.. em seguida faça o **Vertical Arrow**: →↓↘+



.. logo em seguida faça o **M Snatcher** →↓↘+□, para poder emendar o **Extra Snatcher**: ↙→+□ e pegar o adversário com uma chave de braço quando tocar o chão totalizando oito hits (oito só o adversário for alto)

Enquanto Mary está dando uma chave de braço imediatamente faça o **M Driver Smasher**: ↓↘→↓↘→+□, para

.. cancelar a agarrão e emendar o especial, assim totalizando dez hits (onze se o adversário for alto)

JIN CHONSHU

Final Impact: qualquer lugar, faça **TeloTengan Ken**: ↓↘→+X ou □ e cancele com **Telo Syukukyo Ken**: ↓↘→↓↘→+□.

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

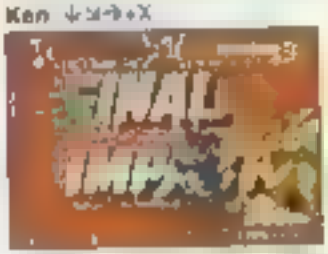
Super Combo 19 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela

Pule em cima do adversário com .. e em seguida

aperte ... rapidamente para mais dois socos

seguido de um Teio Tengan Ken ↓↘→+X



Após cancelar a magia faça o **Telo Syukukyo Ken**: ↓↘→↓↘→+□ para cancelá-lo

Fazendo tudo certo, você vai fazer dezenove hits (talvez seja possível arredondar para vinte)

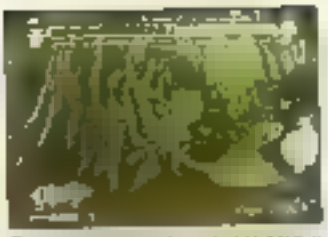
JIN CHONREI

Final Impact: qualquer lugar, faça Tengan **Ken**: ↓↘→+X ou □ cancelando-o com **Syuk Myo Ken**: ↓↘→↓↘→+○ □

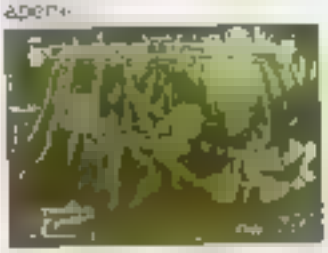
Simplificando: ↓↘→+Xou□, ↓↘→+□ □

Super Combo 7 hits

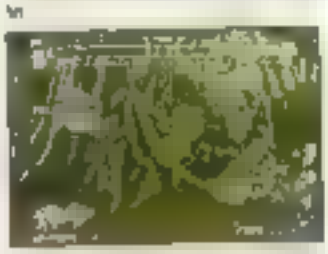
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela



Pule em cima do adversário e aperte



... aperte X, X e aperte



... aperte □ rapidamente para mais dois socos

Quando ... estiver perto dos adversários, especialmente faça o **Tengan Ken**: ↓↘→+X ou □

.. cancele com o **Syuk Myo Ken**: ↓↘→↓↘→+[ ]. **Note:** lembre-se que este especial é indefensável portanto use e abuse da paciência dos seus amigos quando estiver treinando um versus com os camaradas

DUCK KING

Final Impact: faça o **Duck Dance**: ↓↘→+□ X□ e pegue o personagem faça:

A= ↓↘→+X,↓↘→+□○

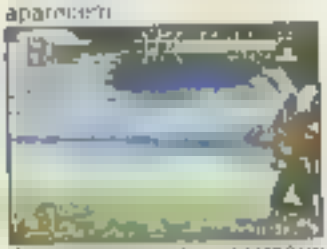
B= →↓↘+□,→↓↘+□○

C= ↓↙←+□,↓↙←+□□

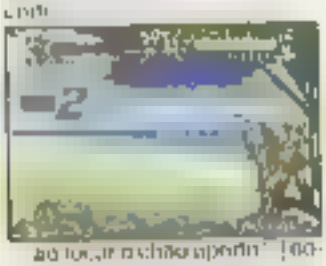
B= ↙(c)→←→+□, e aperte □□

1º Super Combo 20 hits

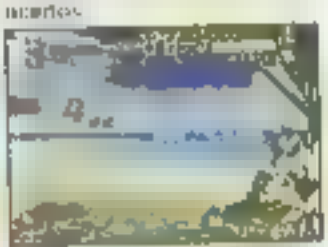
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** toda vez que você realizar um **Duck Dance**, será possível fazer apenas uma vez cada comando, ou seja, nada de fazer a sequência A mais de duas ou três vezes, pois não dará certo. É possível apenas fazer sequências não repetidas, tipo fazer a **A**, depois a **B**, depois a **C**...etc. Não precisando ser na ordem em que as sequências aparecem.



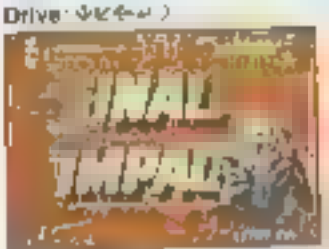
Pule em cima do adversário com



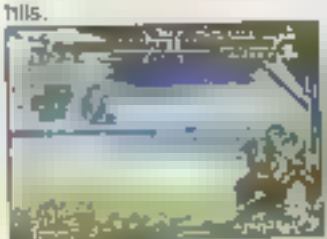
ao tocar o chão aperte ↓ rapidamente para dar mais dois socos



Então engate um **Dancing Drive**: ↓↙←+□



.. para então encaixar um ↓↙←+□○ e fazer dezenove hits.

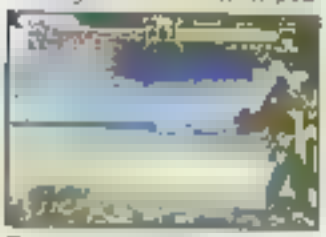


Para arredondar para vinte,

espere o adversário cair e quicar uma vez no chão para então fazer um **Roll Attack**: ↓↘→+□.

2º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes



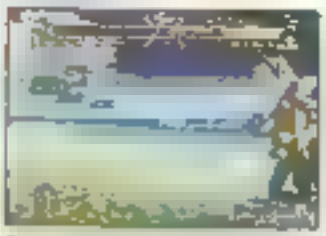
Começando do mesmo jeito que as muitas seqüências, pule em cima do adversário com [ ] ao cair aperte . mais uma vez para acertar mais duas vezes.

. então faça um **Break Storm**: →↓↘+ . para totalizar quatro e em seguida

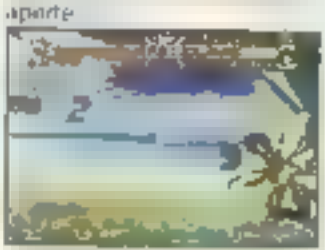
.. dê um →↓↘+□ para cancelar e realizar o Final Impact com (fazendo tudo certo) doze acertos, assim que o indivíduo cair e quicar uma vez, não esqueça de fazer o **Roll Attack**: ↓↘+□ para arredondar para treze (número de sorte)

3º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes



Super simples pule (mais uma vez) em cima do adversário e aperte

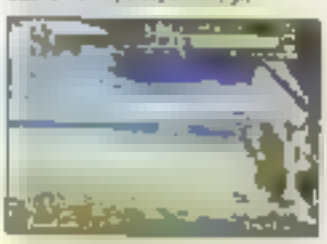


então faça um **Head Spin Attack**: ↓↘→+X. e

cancele com o ↓↘→+□. Fazendo tudo certo, você vai fazer dois hits seguido de mais treze (na hora de cancelar)

4º Super Combo 17 hits

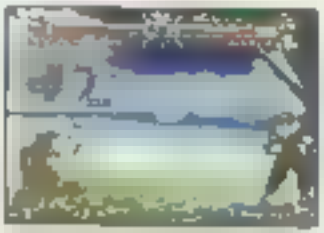
Condições: (qualquer) adversário em [illegible]



Depois de pular em cima do adversário com o [ ] (depois que pular, mantenha ← pressionado)

. ao tocar o chão, acerte [ ] mais uma vez e em seguida coloque para →←→+□ (se você mantiver ← pressionado como recomendado)

Assim que o adversário for mandado, imediatamente aperte [ ] para cancelar e realizar mais um Final Impact



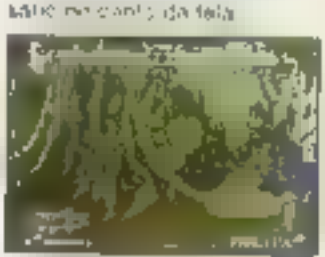
Fazendo tudo certo, o adversário será mandado para trás e aproveitando esta oportunidade, não deixe de dar uma da cara do inferno apertando o ▲ igual de Duck King

BILLY KANE

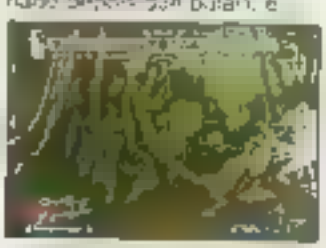
Final Impact: perto do adversário faça **SanSetsuKon Mid Hit**: ←(c)→+X e cancele no **Fire Whirlwind Pole**: ↓↘→↓↘→+□. **Simplificando**: ←(c)→+X, ↓↘→+□.

Super Combo 3 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela



Parta para cima do adversário com [ ] imediatamente ← pressionado depois que pular, e



ao cair coloque para →+X Em seguida, .

Faça o **Fire Whirlwind Pole**: ↓↘→↓↘→+□. para completar os três hits destruidores.

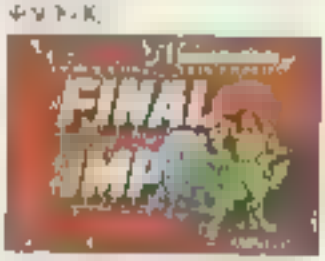
FRANCO BASH

Final Impact: perto do adversário faça **Meteo Shot**:↓↘→+X e cancele com o **Guts Dunk**: ↓↘→↓↘→+[ ]. **Simplificando**: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 3 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto do Franco

Este combo não tem nada de complicações. Comece o tal **Basis** chegue perto do adversário e inicial um **Meteo Shot**: ↓↘→+X.



pouco antes de Franco completar o movimento da magia (mais ou menos quando ele estiver baixando o braço), cancele com o **Guts Dunk**: ↓↘→↓↘→+□. de forma que a magia seja destonda

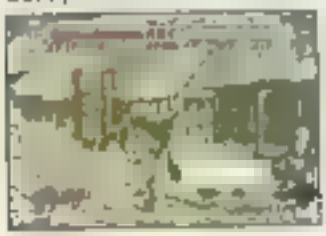
Fazendo tudo certinho, a magia vai atingir o adversário e em seguida, o **Guts Dunk** de Franco faz o resto do estrago dando um total de oito hits.

CHENG SEN ZAN

Final Impact: qualquer lugar. faça **Anti-Air ou Green Fireball:** ↓↘→+X e cancele com o **Creation Collapse:** ↓↘→↓↘→+□. **Simplificando:** ↓↘→+X, ↓↘→+□

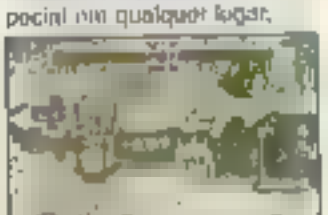
Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela (preferencialmente no canto da tela) **Obs.:** lembre-se de que você pode controlar a queda de Chang depois de realizar a especial **Creation Collapse**



Não é nada de muito complexo (também), o esquema é usar uma **Anti-Air Green Fireball** →↓↘+X e

cancelar tudo com o **Creation Collapse:** ↓↘→↓↘→+□. Lembrando mais uma vez que você pode controlar Chang na hora da queda, é possível fazer este pequeno combo especial em qualquer lugar.



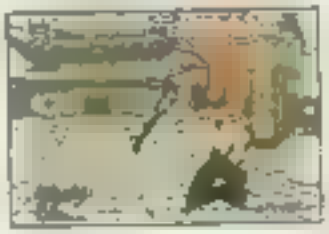
... o ruim é controlar o gordinho para cair em cima do adversário e fazer treze hits.

LAURENCE BLOOD

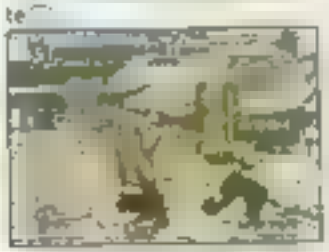
Final Impact: qualquer lugar. faça **Bloody Saber:** ↓↘→+X e cancele com o **Certain Death:** ↓↘→↓↘→+□. **Simplificando:** ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 12 hits

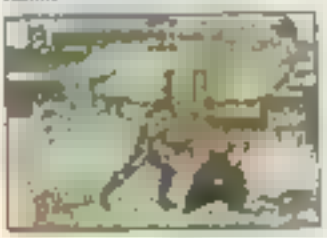
Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela. **Obs.:** requer um pouco de velocidade e precisão na hora de emendar os golpes



pule para cima do adversário e quando estiver caindo, aperte □



pule novamente (quando o chão aparecer) e aperte □ mais uma vez e encaixe mais dois acertos



Após o quarto e último acerto faça o **Bloody Saber:** ↓↘→+X

pule mais uma vez e aperte □ na hora de cancelar com **Certain Death:** ↓↘→↓↘→+□

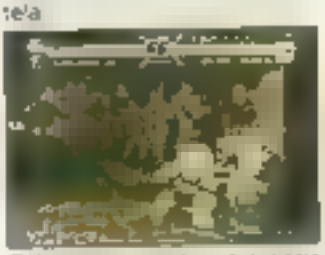
Laurence faz um verdadeiro picadinho do pobre infeliz que for seu adversário, totalizando doze hits com um dano considerável

SOKAKU MOCHIZUKI

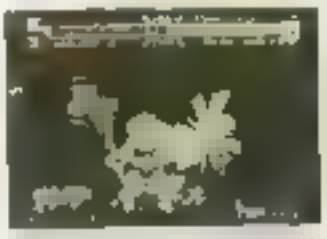
Final Impact: qualquer lugar faça **Malibushi:** ↓↘→+X e cancele com o **Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→+□. **Simplificando:** ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 6 hits

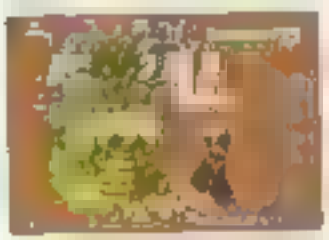
Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela



Pule em cima do adversário com □, ao tocar o chão, aperte □ para mais dois acertos



Em seguida use **Malibushi:** ↓↘→+X. Assim que o ninja sair do mais do bokuto



cancele imediatamente com o **Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→+□

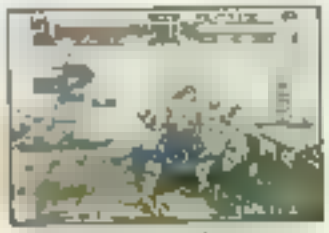
Depois que o infeliz cair e quicar uma vez no chão, faça o **Hyoi:** ↓↘→+□, acrescentando mais um acerto.

WOLFGANG KRAUSER

Final Impact: qualquer lugar. faça **Blitz Ball:** ↓↙←+X ou □ e cancele com **Kaiser Wave:** ←(↙)↓+□. **Simplificando:** ↓↙←+X ou □, **segure o último comando (←) e meio segundo depois complete** →+□

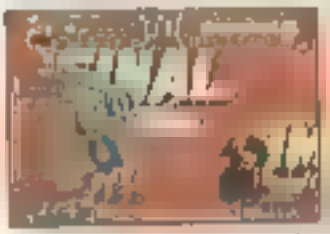
Super Combo 5 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar **Obs.:** o tempo do **Blitz Ball** e do **Kaiser Wave** deve ser calculado.



Perto do adversário aperte o botão □ e aperte-o mais uma vez para fazer três hits;

usando um Blitz Ball ↓↙← (mantenha o movimento final pressionado por menos de meio segundo) +X ou □.



Antes que você aperte X ou □ (e a magia for realizada) imediatamente coloque para →+□. Como você estava segurando o último comando (←) e foi o **Blitz Ball**, colocando o apertão para → você também carregou o **Kaiser Wave**

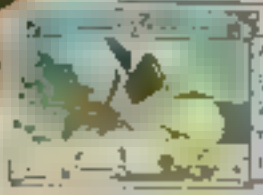
Nota: se você deixar a barra de life ficar vermelha, o **Final Impact** poderá ser feito direto, lembrando bastante a apelação do Omega Rugal (KOF'95): KaiserWave, Reppo Ken, Kaiser Wave..., destruidor. Agora que está tudo explicado, convido os amigos para uma brigadinha amistosa e tente encaixar um desses combos.

FINAL SCHOOLS

EDIÇÃO DE VERÃO

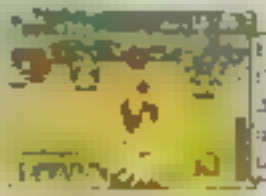
Data de maio. Dia Esportivo do Colegio Gomi. E o Taiyou também foi chamado para participar. Ate ai tudo bem. Agora. O professor Hayato pedir lá, pedir com aquele maldito kendo. Ai para eu jogar vôlei foi um-tu-ca-do. O Batsu e o Kyosuke apoiaram, mas nao foi sem os insistentes pedidos da Hinata... Sabe, algumas vezes penso se realmente vale a pena fazer tudo isso para conquistar a amizade de alguem...

Todos os cenários. Todavia estes receberam algumas alterações (como o nome de algumas lanchonetes passou a ser pela tela ou pelo menos durante alguns períodos).



Algumas vezes, com o sistema de criação de personagens, podem ocorrer coisas estranhas, como uma pedra monumental de vampiro capaz de levantar o dobro. Acho pelo pé e pagou o preço.

A apresentação original (ao estilo do anime) foi substituída por uma extensa sequência de animação mostrando o panorama geral do mundo de Final Schools.



Existem várias maneiras de evoluir seu Enies. Entre elas, está vencer da quinta luta consecutiva. Outro objetivo é um pouco mais difícil: derrotar Hayato na luta de um personagem.

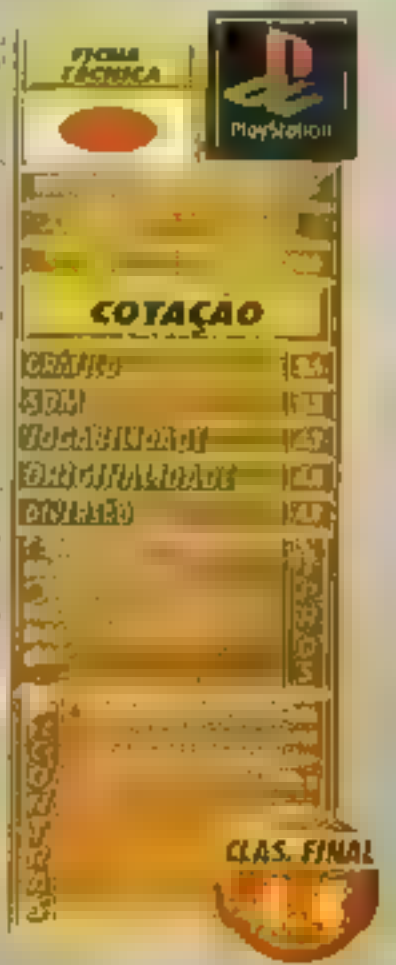
Mas e no segundo? O que está a par mais recente da Sega? A direção Playstation Magazine entrou em contato com a Sega para saber mais sobre o jogo. Veja o que eles nos disseram:

Um novo jogo?

Apesar de ter perdido um tempo precioso de produção, a Sega decidiu lançar Final Schools para Saturn. Aqui, porém, ele é bem diferente. Ao invés de um jogo de luta, o título é um RPG. Ou seja, você não controla diretamente os personagens durante as lutas. Em vez disso, você escolhe um comando e o personagem executa-o. Ao final de cada luta, você ganha pontos de experiência e dinheiro, que podem ser usados para comprar novos itens ou aumentar a força de seus personagens.

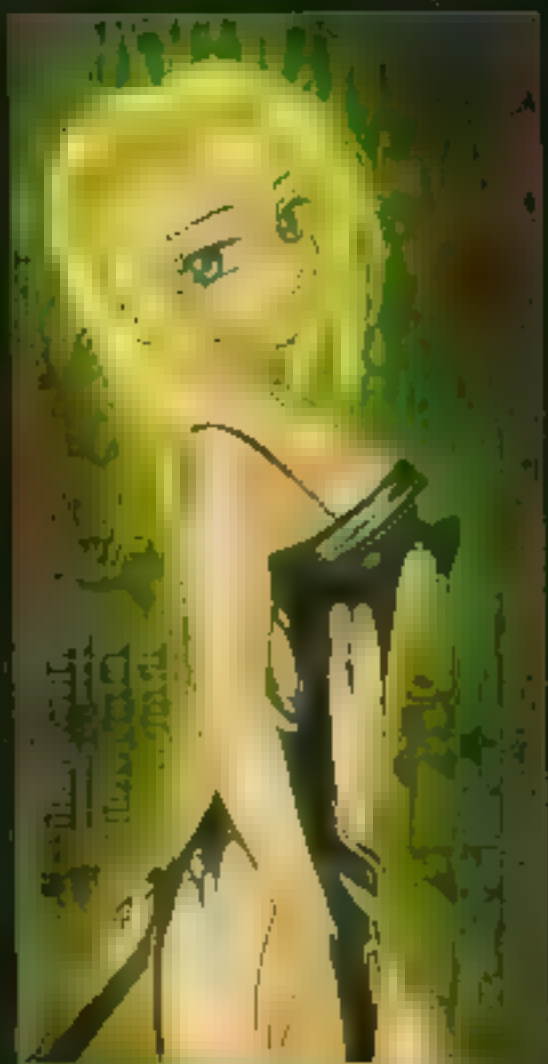
Final Schools é um jogo de luta em 3D, com um pouco de RPG. Você controla um grupo de lutadores e, ao derrotar outros grupos, ganha pontos de experiência e dinheiro. Com esses pontos, você pode comprar novos itens ou aumentar a força de seus personagens. Ao final de cada luta, você ganha pontos de experiência e dinheiro, que podem ser usados para comprar novos itens ou aumentar a força de seus personagens.

Por enquanto, Final Schools é um jogo de luta em 3D, com um pouco de RPG. Você controla um grupo de lutadores e, ao derrotar outros grupos, ganha pontos de experiência e dinheiro. Com esses pontos, você pode comprar novos itens ou aumentar a força de seus personagens. Ao final de cada luta, você ganha pontos de experiência e dinheiro, que podem ser usados para comprar novos itens ou aumentar a força de seus personagens.



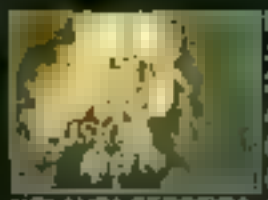
RE

É continua... estratégia de R... Evil. Refres... um pouco a memó-ria, avaliamos o ... na edição ..., na Ga-mers 31 publicamos 20 tabelas ... todos os itens, equipamentos e outras bugigan-gas com todas as traduções necessárias... começamos a estratégia, dando o pri-... dia inteirinho. Na edição passada, por ... de espaço, não foi possível publicar PE (mil desculpas), e nesta edição você confe-re mais uma parte do nosso estratégia, co-brindo parte do 2º dia. Para agilizar as coi-sas, na próxima edição (35) você já confere uma parte maior da estratégia, terminando na 35 (cobrindo até o edifício Crysler). Agora fique com a continuação de nossa matéria e até a próxima.



DIA 2:

FUSÃO



fusão. [Do lat. fusione.] S. f. (...) 2. Mistura, liga. 3. Aliança, união: (...). 4. Associação, sociedade: (...). 5. V. amalgamação (4). (...)

HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2ª Edição (revista e ampliada). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira Limitada, 1986.

[N.Y.P.D. #17]

Depois do de costume que Ayá tava, ela se reúne com seus amigos do departamento 17º departamento de polí-cia de Nova Iorque. Na sala estão Warner (o engraçado), Ayá (a mais), Daniel (aquele a única ta dentro). Eles discutem sobre tudo o que aconteceu no dia anterior, depois eles se vingam de ajudar, mais precisamente no momento em que ocorrem os Cenários que ocorrem da Cidade Hall. A vontade, inesperadamente, chega um bando de chefe de polícia, Douglas Baker, que começa uma conversa com Ayá.

Só mais pequena, roteiris-ta aqui em que as atenções saem Warner, Daniel e Hank (o chefe de investigação), você encontra um pequeno mapa mais do você já es-queceu, as setinhas mos-tram para onde o seu per-sonagem

Quando de sair de Baker e de Hank de investigação, você vai para o corredor principal do distrito policial. Aqui, entre pela primeira porta à esquerda (bem).

As mais de dar uma bron-ca de Baker o maior interro-gatório. Baker diz para Ayá Baker ajuda com Tenez e tras só uma Recognition Question Proof (relatório. Apenas diga que o sem fome, coisa de rapa-ziada policiais em Estados 81).

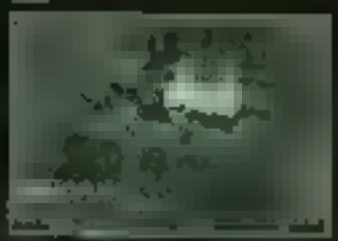
Este é o vestiário, onde es-tão sentados os armários com pertences de cada po-licial do distrito. É isso mes-mo: o ... dos outros, mas não o seguinte armá-rio

Depois um pouco a entrada principal porta à esquerda para entrar na seção de manutenção da arma-mento. Jones Oliver (o ho-mem de quem Baker falou) costuma ficar.

Antes de prosseguir com a ...enagem, leve a colmeia do bairro da parte inferior da tela e você encontra uma Bag Item para ter objetos não ...ortes. Baixo? Dentro ar-...ários e explosões (...dos (página 31). No ban-...o na parte superior da tela você en-...contra uma Ebony Ivory. Pegue-a! Agora você pode ...ar e voltar ao normal... ...ela mesma você terá mais um item de cura, que mi-...nhará dependendo do dia em que você está. Se você ...ssar muito e voltando para ...ontrar itens, chega um momento em que o baú fica ...ulo e numa mais do item de cura. Então não abuse!

Agora aproxime-se do bai-...ário e verifique o baú para ...ger Bullets_.6 (dá para ...ar até o mesmo pelo ...baú que contém o item de cura. Sempre que você ...ar aqui poderá pegar ...munição, que aumen-...ará para o dia. Nova-...mente, o baú se esgota de-...pois de ter retirado várias vezes).

Agora fale com o cara do balcão, que por sinal não é Tenna, e diga Weln Geeds, que está cuidando do negócio de manutenção de armas enquanto seu chefe [Tenna] está fora. Pra alegria de Aya, Tenna chega em seguida, e já chega dando ordens. Tenna manda Weln ajudar Aya enquanto ela organiza os estoques.



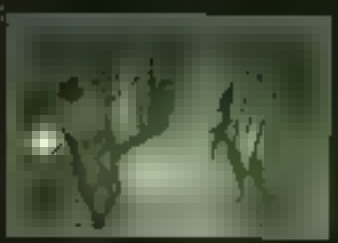
Agora você tem três opções com Weln: a primeira é "guardar equipamentos", a segunda é "guardar itens". Escolhendo a primeira opção você é levado para um

Você terá alguns ícones (3) do lado esquerdo da tela. A primeira opção é para você guardar equipamentos, a segunda selecionar o equipamento desejado (os equipamentos marcados em azul são aqueles que estão equipados em Aya) no seu inventário (na janela esquerda) e a terceira para o inventário de Weln (janela direita). Assim você pode se livrar dos equipamentos que estão ocupando espaço no seu inventário. Quando quiser pegar esses equipamentos de volta, basta falar novamente com Weln, escolher a opção "guardar equipamentos" (a segunda opção), depois a primeira opção e então mover os equipamentos desejados do inventário de Weln para o de Aya. Na segunda opção [itens], você escolhe como os equipamentos serão organizados: armas e depois equipamentos de defesa (padrão) ou o contrário (segunda opção). No terceiro ícone (ícone de chave inglesa com a arma) você terá os upgrades de seus equipamentos. Aproveite sempre você tiver um Tool (item necessário para fazer upgrades) para melhorar seus equipamentos. Primeiro selecione o ícone de upgrade, então escolha entre os equipamentos de [illegible] de Aya (opção da esquerda) [illegible] guardados por Weln (direita). [illegible] escolha o equipamento que você melhorado (pode ser uma arma, uma [illegible] etc) as características do equipamento selecionado aparecerão na janela direita, onde também, acima, [illegible] decidido o número de Tools e [illegible]ghty Tools que você possui. Dependendo do equipamento escolhido você vai ter os valores para todas as [illegible] inventário ou somente [illegible] de [illegible] inventário ou de Weln). Selecione o que você vai precisar para o upgrade (armas ou valores plus (na [illegible] ta) e então confirme. Após [illegible] deu um. Upgrade em um equipamento. Pagos sempre que necessário. A quarta opção do menu de Weln (BP), serve para usar seus Bonus Points ganhos em batalhas para melhorar um valor plus [illegible] de seus equipamentos, ou [illegible] Points de Aya, ou ainda seu espaço para itens no inventário (mais recomendável). Lembre-se que cada 100 BPs você pode trocar por 5 pontos daquilo que você quer melhorar. A última opção é para sair do menu. Só mais [illegible] sobre as opções de [illegible] e BP: também fazem parte do menu de Aya, você não precisa ir falar com Weln para acessá-las.

Quando terminar de [illegible] com Weln, Tenna vai lhe entregar um item MISAL e também vai perguntar se você tem uma Remodeling Permission Proof de volta entregar o item para ela agora, indicando no seu inventário, podendo adicionar um slot para artifato em um de seus equipamentos. Como não há animais bom para evoluir ainda, guarde o item para depois. Sempre que você falar com Tenna, ela vai pedir para você entregar uma Remodeling Permission Proof para lhe upgrade em seus equipamentos. [illegible] dinheiro para falar para Weln [illegible] Aya o fazer upgrades.

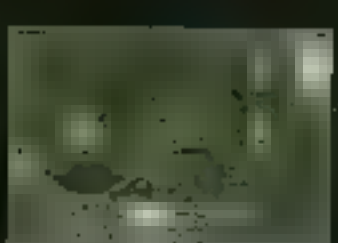
Depois de muito, você terá acesso

Você já pode deixar a opção de manutenção de armas. Só quem, você ainda pode passar no balcão de [illegible] que lhe vai pedir a experiência, no final do corredor da direita. Ela vai estar [illegible] vão lá mais importante lá.



Quando você subir novamente a escada para o corredor principal do departamento de polícia, você vai ver Garry no final do corredor. Vá para lá. O garoto é Ben Bella, filho do parceiro de Aya, Daniel "Ben" Bella, e veio para conhecer seu pai por um momento. Daniel diz que está correndo contra o tempo para levar Ben, desculpando-se por [illegible] Daniel vai [illegible] que está completo [illegible]

No corredor, a policial Cathy lhe [illegible] e diz para você ir para a sala de chefe Bishop.



Entenda que a experiência está gra-

[illegible] já pode [illegible] com a polícia, para [illegible] que ocorreu no Carnaval Hall [illegible] anterior. Ele decide dar uma [illegible] de [illegible] sobre o [illegible] e pede para Aya acompanhar.

Baker começa a falar com a imprensa, mas sempre sendo respeitoso, evasivo. Ele deixou Aya para que ela revelasse mentira detalhe pelo à coletiva. Quando um repórter pergunta a Aya sobre o apontador, ela começa a revelar tudo sobre as relações. Melissa [illegible] filha. Baker lhe [illegible] e as [illegible] são todas voltadas para Aya. Para saber que as [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] a [illegible].

Baker parece estar muito bravo com a atitude de Aya. Também, não é para menos. Agora a [illegible] de Tenna para todo [illegible] [illegible] [illegible] a [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Depois do grande sucesso do primeiro Metal Slug, satirizando as guerras que ocorrem pelo mundo afora, o game não poderia deixar de ter uma continuação. Desta vez, Marco e Tarma (os heróis da versão anterior) voltaram com força total, trazendo mais poderes de fogo para o arsenal, como canhões equipados com metralhadoras, lança-chamas, armas laser e etc... sem contar que algumas armas antigas tiveram uma melhora no visual de seus efeitos, tipo o lança-chamas que agora tem um efeito bem mais bonito.

Na parte gráfica, não mudou muita coisa: permanecendo os gráficos simples e divertidos, realçando mais a parte cômica do game. Os detalhes das explosões dos tanques de guerra e outros veículos ficaram bem mais criativos, acrescentados a cada um deles. Se você pensava que era difícil melhorar o que já era bom, se enganou! A SNK, além de melhorar os detalhes, acrescentou mais armas e veículos, entre outras coisas mais, conseguiu encaixar dois novos personagens. Surpreendente, diriam os mais velhos.

Tarma e Marco agora terão que decidir a difícil tarefa de salvar o planeta Terra de uma invasão alienígena, só que desta vez com Eri [illegible] Segundo [illegible] Metal Slug 2 continua a liberdade de [illegible] Os [illegible] Tarma [illegible] Marco [illegible]

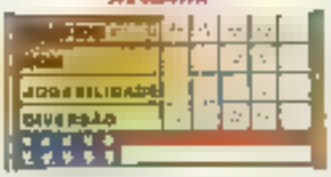
FLASH GAME

PLAYSTATION

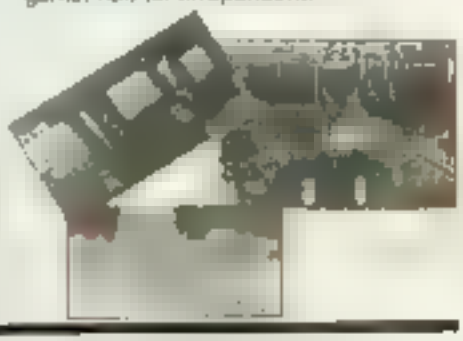
BATMAN & ROBIN

AVENTURA

ACCLAIM



Depois da estréia do último filme do homem morcego (que não foi lá de impressionar muito...), a Acclaim juntamente com a colaboração de outras empresas, conseguiu produzir a melhor de todas as aventuras feitas até hoje: Batman e Robin. O game é simplesmente incrível, com os gráficos muito bem trabalhados (com exceção de alguns inimigos que não ficaram lá grande coisa), sem contar as cenas em CG que ficaram muito boas, apesar de não serem em tela inteira. Você pode escolher entre Batman, Robin ou a deliciosa Batgirl. A ambientação do game é simplesmente incrível, chegando ao mesmo nível de Tomb Raider. Ao contrário das outras aventuras, nesta você vai perambular por toda cidade de Gotham (uma cidade gigantesca), contando apenas com os chamados de assalto a joalherias, museus e as demais coisas que rolaram no filme. Prepare-se para encontrar Sr. Gelo, Era Venenosa e Bane (que deixou Bruce Wayne em uma cadeira de rodas nas histórias em quadrinhos). Caso fique perdido pela cidade, use o mapa dentro do seu inventário. Caso jogue este game, não se arrependerão.



PLAYSTATION

SPICE WORLD

DANÇA

PSYGNOSIS

E olha viraram jogo! A fama do quarteto mais sensual e divertido, Spice Girls, vira game para ninguém botar defeito. O tipo do game é o estilo Must à Move, onde o objetivo é dançar contra algumas coreografias (ruins). No game você vai poder escolher uma das cinco garotas em miniatura (uma comédia) para dar início à diversão gravando músicas, dando entrevistas, tomando passos de dança, fazendo chip etc. As músicas também estão presentes (em partes), para dar mais sensação de realismo ao game. O primeiro objetivo é gravar uma música, depois é treinar alguns passos de dança. Nesta parte vão aparecer os botões que devem ser apertados. Faça sequência na ordem certa e anote em um papel (caso você não tenha memória fotográfica, pois a sequência é muito grande). Esta sequência será usada quando for gravar o vídeo-clip. Caso tenha gostado, discuta o caminho, agora só falta o game!

PLAYSTATION

KAGERO

AVENTURA

TECMO

A aventura não para no console da Sony, em Kagero você vai poder se divertir muito na caçada aos inimigos. A abertura em CG é muito bem feita, apesar da granulação. Controlando uma mulher muito bonita com uma tatuagem estranha nas costas, você pode construir armadilhas mortais e atrair os inimigos para elas. Mas pelo fato do game ser japonês, a coisa pode complicar um pouco, para se entender os menus. Do resto é muito interessante e divertido! Pois vai exigir muita paciência culminhonem: tendo como dever, fazer as entregas das mercadorias para seus compradores. Mas não pense que vai ser muito fácil, pois haverá um rival que, se entregar a mercadoria primeiro que você, vai deixá-lo sem grana. Sem grana não há como equipar seu caminhão com o mais sofisticado dos equipamentos, não poderá mudar a pintura, colocar desenhos, arrumar a direção e dar mais aceleração ao veículo. Caso fique batendo muito nos carros que vão estar pelo caminho, a mercadoria vai pro saco e seu dinheiro também. O que pode tirar a diversão é que no começo você apenas acelera e destrua dos carros, caso tenha cabeça de sua parte!

PLAYSTATION

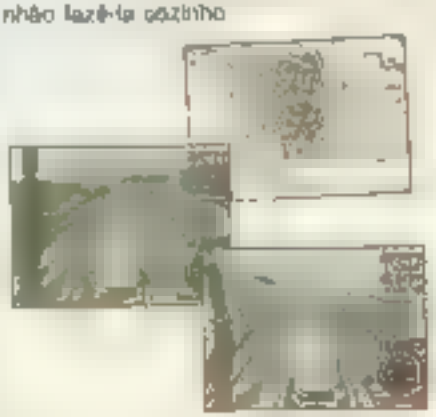
ART TRUCK BATTLE

CORRIDA DE CAMINHÃO

HUMAN

Ao jogar este, você vai se sentar um ver-

curvas pela frente, basta deixar o caminhão lazer-lo sozinho.



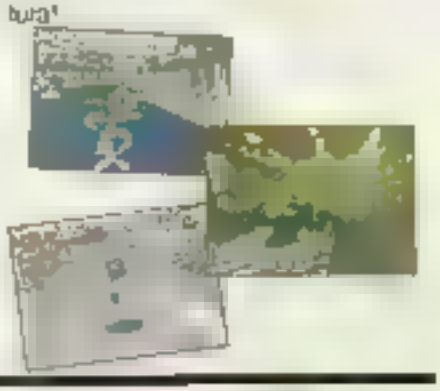
PLAYSTATION

BOMBERMAN FANTASY RACE

CORRIDA

HUDSON

Mais um Bomberman marca a história dos video games. Desta vez o herói mais explosivo ingressa numa corrida bem a lá Mario kart, tendo direito a usar itens durante os circuitos, tanto para atrapalhar quanto para se auto-ajudar. O game saiu muito divertido, não sendo nada fácil! Nas corridas você pode acelerar de duas maneiras, acelerando (apertando o botão) normalmente e nitro, onde você usa toda a boa vontade do seu meio de transporte, que no caso é um bicho bem estranho, mas não abuse muito ou o bicho se cansará muito rápido! A jogabilidade está muito boa, mas atrapalha um pouco na hora das curvas, mas nem por isso você pode deixar de conferir mais esta aventura!



NINTENDO 64

POCKET MONSTER STADIUM

LUTA

NINTENDO

A Nintendo mostra competência em Pocket Monster Stadium, misturando as lutas com RPG. e pelo fato de ser parecido com um RPG, você vai poder evoluir seu monstro, melhorando seu ataque e seu HP. O legal de tudo é que você pode criar seu próprio monstro, escolhendo o tipo de monstro. As lutas são ótimas (não só pelo fato de estar comparando monstros), os efeitos de luz são muito bonitos, quase no mesmo estilo de Super Kaboom. Os menus são um pouco complexos (o game infelizmente é japonês), atrapalhando bastante na hora de jogar. Mas nem por isso o game deixa de ser divertidíssimo e bem agradável. Realmente valendo a pena conferir e se divertir até não querer mais. Ponto para a Nintendo!

NINTENDO 64

WAIALE COUNTRY CLUB

GOLFE

T&E SOFT

A Nintendo está chegando a todos os seus jogadores através dos mais variados gêneros de games já conhecidos. Agora ela traz Waiale Country Club (horrível) ao mundo. Jogo de golfe super interessante. Como gosto não se discute, caro gosto do gênero não pode perder este que apesar de não ser muito agitado e tal, deixa você bem pensativo, exigindo muito do seu senso de direção e habilidade. Em termos gráficos, o game até que está decente, mas deixa um pouco a desejar (os gráficos ainda são meio embaçados). O senso de direção conta muito, principalmente se quiser fazer o buraco em uma tacada (coisa quase impossível). Aos apreciadores dos mais variados estilos, este é mais um desafio para você!

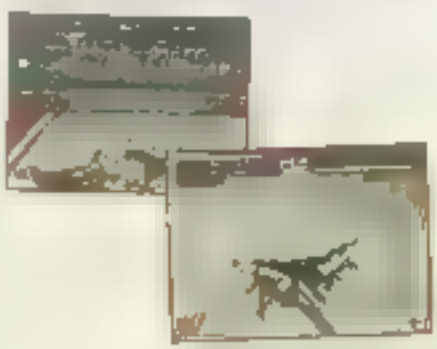
NINTENDO 64

WWF WAR ZONE

LUTA

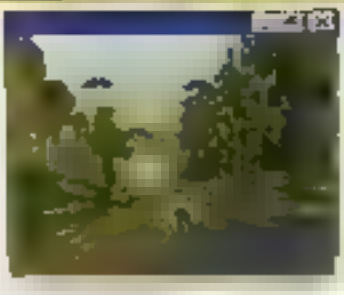
ACCLAIM SPORTS

A Acclaim está mesmo na ativa, mostrando que os games de N64 podem ir de bons a melhores. É em WWF War Zone, a coisa não fica por menos, a luta livre ainda é um dos esportes preferidos da garotada que não se aguenta em tirar uma briguinha (só no game, certo?). Os movimentos dos personagens são dignos de um verdadeiro show de pancadaria, mas ainda é meio devagar, tirando um pouco a graça do game. Alguns movimentos como agarrões podem dar impressão de uma outra "coisa" que você pode conferir. O objetivo ainda é o mesmo que os outros games do mesmo naipe, bater no seu rival até ele cansar pra então poder prendê-lo no ringue. Apesar do game ser bem interessante, fica devendo um pouco no gráfico (principalmente na platéia, que é apenas um monte de manchas 2D se movimentando). Mas a diversão é o que conta, vale a pena você conferir.



MULTIMÍDIA

Moto Racer 2



Com o aproveitamento (engine) gráfico do anterior, a Delphine prepara uma continuação de seu clone game de motociclismo a ser lançada perto do final do ano de 98, menos de um ano após o primeiro (que PC para nós). E a continuação sendo um dos melhores games de motos para PC, e por que não para Playstation.

Aparentemente não haverá quase nenhuma mudança radical em jogabilidade ou qualidade gráfica para Moto Racer 2. Mas os programadores implantaram uma inteligência artificial mais revista para as motos, além de efeitos de chuva, neve e ele nebulina nas pistas e um bom modo de pistas.

Você que não possui uma placa com aceleradora gráfica não muito posterior a como por exemplo uma Voodoo 2, não se preocupe em Moto Racer 2 como no primeiro, compatível a Direct 3D (compatível com a maioria das placas em 3D).

A interface é bem parecida ao primeiro Moto Racer. Mas com algumas delícias. Um dos principais é a grande dificuldade de ir ao menu principal, você tem que clicar várias vezes com o botão direito do mouse até chegar lá. Tirando a interface, o game é um show à parte tanto em seus gráficos, como em sua jogabilidade e diversão.

FICHA TÉCNICA

MOTOR RACER 2

[illegible]

[illegible]

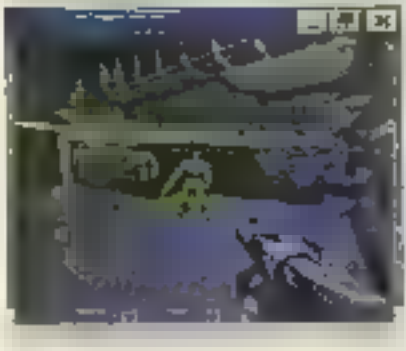
[illegible]

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

[illegible]
RAM
133 MHz
Com
3Dfx, [illegible]
Pentium 2 a Mhz



Mais um combatente (pretende Quake 3). Depois de muitos tentarem (e Unreal da Digital Extremes) e Megagames (level hunt e o que pode superar esse jogo em primeira pessoa que deu muito o que falar tanto na internet como nos desenvolvedores de games. Agora é a vez de Sin, uma criação da Ritual Interactive, responsável pelo pacote de missões Quake: Scourge of Armagon. Com dedicação de tartaruga por seus games de Alan a Activision.

Como poderemos ver neste demo, sim. Sin promete ser um vencedor desta implacável luta no mundo dos games. Com um time de animais para o desenvolvimento de games que mixar profissionais que produzem games como Duke Nukem 3D, Monster Truck Madness e Quake. Sin contém um avanço em relação aos games atuais a partir de cor de Sin é de 16 bits, o que contém aos elementos gráficos com recursos exclusivos de textura e iluminação. Os vidros, por exemplo, com transparência e você pode ver o sin visto através deles.

A poderosa interface gráfica tornou possível criar cenários bastante variados e reconhecíveis. É praticamente impossível ficar perdido, já que o reconhecimento dos cenários são automáticos. E um recurso tornou desnecessário o uso de placas 3D. Como em Quake, Sin permite partidas em multiplayer, tanto via rede ou internet. O game possui também veículos de Death Matches, cacada um contra o outro. Ate que um morra.

Sim, Sin vem tudo para ser um concorrente à altura de Quake 2 e quem curte jogos em primeira pessoa, este aqui é um prato cheio. Jogue e confira.

FICHA TÉCNICA

SIN

[illegible]

AÇÃO

1 a 2 Jogadores

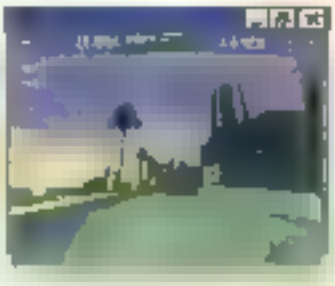
AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	8
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	10
COTAÇÃO FINAL	9

REQUERIMENTOS

[illegible]
RAM
Com
SVGA [illegible]

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT



Você já está começando a sentir aquela necessidade de obter aquela velocidade novamente? Que só significa uma coisa. Oh yes. A Electronic Arts está pronta para lançar Need for Speed III: Hot Pursuit para o PC!

Esta versão que estamos avaliando não é o game inteiro, mas exatamente a demo, e já podemos sentir toda a potência desse pré-lançamento, e mesmo MUITO impressionante.

A falta de uma visão de traz do carro quando ocorre uma colisão, agora você pode ao mesmo tempo dirigir e assistir uma colisão por detrás, ou até mesmo com a adição de mais visões do ponto de vista de seu carro, que não estavam presentes em NFS IISE! Eles somaram uma câmera do para-choque e mais duas visões de cima e muitas outras.

Falando graficamente, não é um pulo gigante à frente de Need for Speed II SE, mas você pode contar que eles tiveram um bom trabalho para aumentar o jogo visualmente. Você já não é mais limitado à 640x480 de resolução, logicamente com uma placa aceleradora 3D. Se você possuir um Pentium II com 350 MHz, Voodoo 2 com 12 MB de vídeo e uns 128 MB de memória SDRAM, com certeza você poderá rodar bem uma resolução de 1024x768 em modo de SLI.

Os novos efeitos visuais tais como, vidro que reflete, efeito de fumaça bem realista e efeitos de tempo dinâmicos também estão presentes.

Será que é agradável ser perseguindo pela polícia? Ou você treme na base quando ouve as sirenes vo ás luzes que surgem atrás de você? O medo Pursuit traz isso e muito mais em perseguições alucinantes, batidas e capotagens de tirar o fôlego. Embora não sejam muito inteligentes, as perseguições da polícia contra você ou seu desafiante no racha, surgem coisas muito difíceis de acontecer na vida real: as vezes o carro parece que flutua, gravidade zero.

O game contém cinco modos de jogo que são eles: Single Race mode, Practice mode, Tournament mode, Hot Pursuit mode e Ghost mode. Dito pistas inicialmente desenhadas e mais uma pista de brinde que está escondida) e dure super maquinas do dirigir qualquer um do quais cardo. Mais não para por aí, o melhor de tudo é que você poderá carregar mais carros da Internet! Muito parecido com que a UbiSoft incorporou em seu jogo de corrida futurístico chamado POD.

A Electronic Arts planeja lançar Need for Speed III: Hot Pursuit em setembro/98. E só marcar, lançar uma edição especial do Need for Speed III alguns meses depois, quem sabe.

FICHA TÉCNICA

NEED FOR SPEED 3

[illegible]

1 - 8 Jog. (IPX, LAN, TCP/IP)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	7
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	3
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

[illegible]

COMANDOS

[illegible]

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

Nem bem o game foi lançado e já está lotando os fliperamas de todo o país. Também não é para menos, o jogo é simplesmente o melhor da série. E se você conferiu a edição passada, sabe o porquê.

Como não poderia deixar de ser, trazemos uma pá de golpes e combos para todos os lutadores. Mas como é muito golpe, não podemos colocar todos nesta edição. Então, só para você ter um gostinho do que vem por aí, publicamos os golpes e combos para Kyo Kusanagi (normal e alternativo), Benimaru Nikaido, Goro Daimon, Terry Bogard (normal e alternativo), Andy Bogard (normal e alternativo), Joe Higashi (normal e alternativo) e Ryo Sakazaki (apenas o normal), isso em 7 páginas!!!

Na próxima edição você conhece os golpes do mais uma porrada de lutadores. E entre eles pode estar o seu favorito. Não perca e curta agora os golpes de 11 lutadores.

COMANDOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela
(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)
(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente
(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão
(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo
(MAX) - necessita ser feito no modo MAX ou seja, com barra de Time ativada e bolinha na barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)
(OIZ) - combos que tiram o adversário
(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game
(CSP) - combos que incluem um Crosscup ou seja, uma vondora que pega nas costas do adversário
(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced) ou seja, do 2º personagem de seu time em diante
(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)
(+) - combos que utilizam Chain Combos
(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)
(+++) - vide descrição do combo

OBSERVAÇÃO

Lembre-se que para jogar com a versão alternativa dos lutadores basta na tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre um dos lutadores abaixo, segurar Start e então apertar A ou D. Os que possuem versão alternativa são os seguintes:

Kyo Kusanagi - Terry Bogard - Andy Bogard - Joe Higashi - Ryo Sakazaki - Robert Garcia - Yuri Sakazaki - Mai Shiranui - Yashiro Nanakase - Shermie - Chris - Billy Kane

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:
↓ + C (no ar)
Foreign Style: Thunder Axe Positive
→ + B
Style No. 88:
↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 101: Wild Bite:
↓↘→ + A
Style No. 128: Nine Wounds:
↓↘→ + A/C (após o Wild Bite)
Self (Taught) Style No. 127: Eight Tamish:
→↘↓↙← + A/C (após o Wild Bite)
Self (Taught) Style No. 125: Seven Chance:
B/D (após o Nine Wounds ou Eight Tamish)
Foreign Style: Time Drill:
A/C (após o Nine Wounds ou Eight Tamish)
Style No. 105: Poison Bite:
↓↘→ + C
Style No. 401: Guilt Composer:
→↘↓↙← + C
Style No. 402: Punishment Compose:
→ + C
Style No. 100: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No. 902: Clipping Chimera:
↓↙← + A/C
Style No. 202: Koto Moon Positive:
→↘↓↙← + B/D
Style No. 75: Modified:
↓↘→ + BB ou DD
R.E.D. Kick:
←↓↙ + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 160: Great Serpent Mow:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Final Deciding Battle Secret: "No Style":
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, A em pé, ↓ A
10: ↓ B, B em pé, ↓ A
11: ↓ B, A em pé, A em pé
12: ↓ B, B em pé, A em pé
13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D
14: ↓ B, A em pé, ↘ + D
15: ↓ B, B em pé, ↘ + D
16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D
17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D
18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D
19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D
20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D
21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D
22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D
23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + B
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, B em pé, → + B
27 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
28 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
29 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
31 (++): ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B
32 (++): ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B
33 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + D
34 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
35: ↓ B, C em pé
36: ↓ B, C em pé, → + B
37: ↓ B, C em pé, ↘ + D
38: C em pé, → + B
39: C em pé, ↘ + D
40: D em pé, → + B
41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:
C/D em pé →↓↘ + A/C
Descrição: soco ou chute forte em pé cancelado com →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→ + A/C, B/D ou

A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + A, ↓↘→ + A, então aperte B/D ou A/C (5 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + D, D e então termine com →↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D e então pegue o oponente ainda no ar com ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D e termine com →↓↘ + C
Nota: No segundo seqüência do Modify Kicks (↓↘→ + chute), o primeiro movimento é com B, seguido por B ou D então termine com →↓↘ + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 7:
Voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, ↓+B , C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C ou →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ + B, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C ou →↘↓↙← + B ou D (5 hits) (→↘↓↙← + B/D - 5 hits)

Combo 9:
Pulo com C/D, C/D em pe, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 10:
B em pé/agachado ↓ + A ↓↘→↓↘→ + A ou C
Descrição: chute rápido em pé ou agachado, A agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (7 hits)

(*, CSP, DM, +) Combo 11:
voadora nas costas com C ↓ + B, C em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP, DM, +) Combo 12:
voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 13:
pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

KYO KUSANAGI 95

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:
↓ + C (no ar)
Foreign Style: Thunder Axe Positive:
→ + B
Style No. 65:
↘ + D

Golpes Especiais

Style No. ↑80: Darkness Sweep:
↓↘→ + A/C
Style No. ↑00: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No ↑01: Indistinct Wheel:
←↓↙ + B/D
Style No. 75: Modified:
↓↘→ + BB ou DD
Style No. 202: Kote Moon Positive:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3. ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ B ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, A em pé, ↓ A
10. ↓ B, B em pé, ↓ A
11. ↓ B, A em pé, A em pé
12: ↓ B, B em pé, A em pé
13 ↓ B, ↓ A, ↘ + D
14: ↓ B, A em pé, ↘ + D
15. ↓ B, B em pé, ↘ + D
16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D
17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D
18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D
19: ↓ B ↓ B, A em pé, ↘ + D
20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D
21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D
22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D
23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, B em pé, → + B
27 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
28 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
29 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
31 (++): ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B
32 (++): ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B
33 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
34 (++): ↓ B, B em pé, A em pe, → + B
35: ↓ B, C em pé
36: ↓ B, C em pé, → + B
37: ↓ B, C em pé, ↘ + D
38: C em pé, → + B
39: C em pé, ↘ + D
40: C em pé, → + B
41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↓↙ + B ou D (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5.
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termina com →↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então pegue o oponente no ar com ←↓↙ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em ←↓↙ + B/D

(B - 4 hits) (D - 6 hits)

(CSP, +) Combo 9:
voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé. → + chute rápido cancelado em ←↓↙ + B/D (B - 6 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 10:
voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (5 hits)

(CSP, DM, +) Combo 11:
voadora com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé ou chute, combo-ed com → chute rápido em ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 12:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D então termina com ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

DEATHSTALKER

Golpes de Comando

Flying Drill:
↓ + D (no ar)
Jackknife Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Quivering Lightning Fist:
↓↘→ + A/C (A reto, C para cima)
Air Quivering Lightning Fist:
↓↘→ + A/C (no ar)
Vacuum One-Hand Top:
↓↙← + A/C
Super Lightning Flash Kick:
→↓↘ + B/D
Sword-Drawing Kick:
↓↘→ + B/D
Reactionary Three Step Kick:
→↘↓↙← + B/D
Benimaru Coleda:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Lightning Gleam Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C
Elec-Trigger:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ B
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, B em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B, B em pé
6: ↓ B, ↓ B, A em pé
7 (↔): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (↔): ↓ B, ↓ B, → + B
9 (↔): C em pé, → + B
10 (↔): D em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (A - 5 hits) (C - 6 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (3 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (5 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A ou C (2 hits)

GORO DAIMON

Golpes de Comando

Treasure Smash:
↘ + C
Overhead Sweep:
→ + A

Golpes Especiais

Mine Quake:
→↓↘ + A/C (C é um falso movimento)
Super Great Outside Cut:
→↓↘ + B/D (de perto)
Cloud Grabbing Throw:
←↙↓↘→ + A
Sliced Stump Return:
←↙↓↘→ + C
Heaven and Hell Return:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
Reverse Throw:
→↘↓↙←→ + B/D
Root Smash:
↓↘→ + B/D
Super Tumble:
↓↙← + B/D

Danger Moves

Hell Paradise Drop:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Root Puller:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D
Continued Sliced Stump Return:
←↙↓↘→ + B/D (após o Root Puller)
Root Puller Reverse Throw:
→↓↘ + B/D (após o Continued Sliced Stump Return)

Chain Combos

1: A em pé, ↓ A
2: A em pé, ↓ B
3 (↔): ↓ A, → + A
4 (↔): B em pé, → + A
5 (↔): A em pé, ↓ A, → + A
6 (↔): A em pé, → + A
7 (↔): C em pé, → + A
8 (↔): D em pé, → + A
9: ↓ A, ↘ + C
10: A em pé, ↘ + C
11: B em pé, ↘ + C
12: A em pé, ↓ A, ↘ + C
13: A em pé, ↘ + C
14: C em pé, ↘ + C
15: D em pé, ↘ + C

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A/C (7 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C (7 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↘ + C, ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↘ soco forte em ←↙↓↘→ + C (4 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C ou ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + B ou ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C, ou cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D, seguido por ←↙↓↘→ + B ou D, então termina com →↓↘ + B/D ou ←↙↓↘→ + C (7 hits)

(BUG) Combo 5:
Pulo com C/D, ↓ D, ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute forte cancelado em ↓↙← + B (não faz combo), então executa →↓↘ + A, o contador de combo vai aumentar em 3 hits, então ←↙↓↘→ + C para agarrar o oponente caído
Nota: Este combo é um Bug do jogo Funciona em todos os personagens e causa muito dano (4 hits)

(BUG, MID) Combo 6:
↘ + C, ↓↙← + B, ↘ + C, ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→ + C
Descrição: executa o anti-aéreo ↘ + C, cancela em ↓↙← + B, então executa um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↙← + B, imediatamente executa →↓↘ + A, então agarra o oponente após ter caído com ←↙↓↘→ + C
Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar
Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↓↙← + B em uppercut + A pois o oponente não pode sentir o golpe. O golpe pega o oponente mesmo na animação do esquiva. (4 hits) (40% de dano (não-max), 55% do dano (max))

(C, BUG, MID, MAX) Combo 7:
↘ + C, ↓↙← + B, ↘ + C (lento), ↘ + C (rápido), ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→ + C
Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar
Obs.: É necessário estar com a barra de power no máximo para fazer ↘ + C acertar 3 vezes

Descrição: execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↙← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, seguindo por outro anti-aéreo ↘ + C cancelado em ↓↙← + B, então executa imediatamente um →↓↘ + A, e em ←↙↓↘→ + C para agarrar o oponente quando estiver no chão

Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↓↙← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva

Nota 2: Há 3 ↘ + Cs no combo acima (4 hits) (65% de dano)

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Golpes de Comando

Back Knuckle:
→ + A

Rising Upper:
↘ + C

Golpes Especiais

Power Wave:
↓↘→ + A/C

Burn Knuckle:
↓↙← + A/C

Crack Shoot:
↓↙← + B/D

Rising Tackle:
→↓↘ + A/C

Power Dunk:
→↓↘ + B/D

Power Charge:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Power Geyser:
↓↙←↙→ + A/C

High Angle Geyser:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: A em pé, A em pé
5: A em pé, B em pé
6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
11: A em pé, A em pé, ↓ A
12: A em pé, B em pé, ↓ A
13: B em pé, A em pé, ↓ A
14: B em pé, B em pé, ↓ A
15: ↓ A, ↓ A, A em pé
16: ↓ A, ↓ A, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, A em pé
18: ↓ B, ↓ A, B em pé
19: ↓ B, ↓ B, A em pé
20: ↓ B, ↓ B, B em pé
21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
24: A em pé, A em pé, ↘ + C
25: A em pé, B em pé, ↘ + C
26: B em pé, A em pé, ↘ + C
27: B em pé, B em pé, ↘ + C
28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
38 (↔): ↓ A, ↓ A, → + A
39 (↔): ↓ B, ↓ A, → + A
40 (↔): ↓ B, ↓ B, → + A
41 (↔): A em pé, A em pé, → + A
42 (↔): A em pé, B em pé, → + A
43 (↔): B em pé, A em pé, → + A
44 (↔): B em pé, B em pé, → + A
45 (↔): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
46 (↔): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
47 (↔): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
48 (↔): A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
49 (↔): A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
50 (↔): B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
51 (↔): B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
52 (↔): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
53 (↔): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
54 (↔): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
55: C em pé (2 hits), ↘ + C
56: C em pé (2 hits), → + A
57: D em pé, ↘ + C
58: D em pé, → + A
59: ↓ C, ↘ + C
60: ↓ C, → + A
61 (↔): ↓ D, → + A
62 (↔): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) (com chain combos - 6 hits (no máximo))

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↙← + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 5 hits, D - 7 hits)

Combo 3
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) (com chain combos - 6 hits (no máximo))

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D então executa imediatamente um →↓↘ + A ou C quando fizer o ←↙↓↘→ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) (com chain combos - 6 hits (no máximo))

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) (com chain combos - 7 hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 4 hits) (com chain combos - 7 hits (no máximo))

(CSP, DM, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ AAA, ↓↘→↓↘→ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido, soco rápido, soco rápido agachado cancelado então com ↓↘→↓↘→ + B ou D

Nota: ↓ AAA pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem tanto com A em pé ou ↓ A apenas (7 hits)

(CSP, DM, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↙←↙→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↙←↙→ + A ou C (4 hits)

Descrição: execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↙← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, seguindo por outro anti-aéreo ↘ + C cancelado em ↓↙← + B, então executa imediatamente um →↓↘ + A, e em ←↙↓↘→ + C para agarrar o oponente quando estiver no chão

Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↓↙← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva

Nota 2: Há 3 ↘ + Cs no combo acima (4 hits) (65% de dano)

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Golpes de Comando

Back Knuckle:
← + A

Rising Upper:
↘ + C

Golpes Especiais

Power Wave:
↓↘→ + A/C

Burn Knuckle:
↓↙← + A/C

Crack Shoot:
↓↙← + B/D

Rising Tackle:
→↓↘ + A/C

Power Dunk:
→↓↘ + B/D

Power Charge:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Power Geyser:
↓↙←↙→ + A/C

High Angle Geyser:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: A em pé, A em pé
5: A em pé, B em pé
6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
11: A em pé, A em pé, ↓ A
12: A em pé, B em pé, ↓ A
13: B em pé, A em pé, ↓ A
14: B em pé, B em pé, ↓ A
15: ↓ A, ↓ A, A em pé
16: ↓ A, ↓ A, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, A em pé
18: ↓ B, ↓ A, B em pé
19: ↓ B, ↓ B, A em pé
20: ↓ B, ↓ B, B em pé
21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
24: A em pé, A em pé, ↘ + C
25: A em pé, B em pé, ↘ + C
26: B em pé, A em pé, ↘ + C
27: B em pé, B em pé, ↘ + C
28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
38 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
39 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
40 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
41 (++): A em pé, A em pé, → + A
42 (++): A em pé, B em pé, → + A
43 (++): B em pé, A em pé, → + A
44 (++): B em pé, B em pé, → + A
45 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
46 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
47 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
48 (++): A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
49 (++): A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
50 (++): B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
51 (++): B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
52 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
53 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
54 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
55: C em pé (2 hits), ↘ + C
56: C em pé (2 hits), → + A
57: D em pé, ↘ + C
58: D em pé, → + A
59: ↓ C, ↘ + C
60: ↓ C, → + A
61 (++): ↓ D, → + A
62 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↙← + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 5 hits, D - 7 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D então executa imediatamente um →↓↘ + A ou C quando fizer o ←↙↓↘→ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 7 hits) (com chain combos - 7 hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ↔ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 4 hits) [com chain combos - 7 hits (no máximo)]

(CSP, DM, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ AAA, ↓↘→↓↘→ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido, soco rápido, soco rápido agachado cancelado então com ↓↘→↓↘→ + B ou D

Nota: ↓ AAA pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem tanto com A em pé ou ↓ A apenas (7 hits)

(CSP, DM, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↙←↙→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↙←↙→ + A ou C (4 hits)

→↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - 7 hits) (C - 7 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↙→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↙→ + A ou C e termina com ↓↘→ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + C, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C, então termine com ←↙↓↘→ + B ou D
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (B - ? hits) (D - ? hits)

(*, C) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + C, →↓↘ + A/C ou ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C, então termine com →↓↘ + A/C ou ←↙↓↘→ + B/D
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (hits variáveis)

ANDY BOGARD (R92)

Golpes de Comando

Upper Jaw:
→ + B
Upper Fist:
↘ + A

Golpes Especiais

Flying Fist:
↓↙← + A/C
Rising Dragon Bullet:
→↓↘ + A/C
Quicksilver Elbow:
↙→ + A/C
Sky Ripping Bullet:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Dan Da Dan:
↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
SuperViolent Ripping Bullet:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ B ↓ A, ↘ + A
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
7 (++): C em pé (2 hits), → + B
8 (++): ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em ↓↙← + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (4 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↙→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↙→ + A ou C e termine com ↓↘→ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

(DM, *, +) Combo 4:
↓ A/B, ↘ + A (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
Descrição: ↓ soco ou chute rápido, ↘ + soco rápido (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (? hits)

JOE HIGASHI

Golpes de Comando

Sliding:
↘ + B
Low Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:
←↙↓↘→ + A/C
Exploding Fist:
A/C repetidamente
Exploding Fist Finisher:
↓ ↘ → + A/C (durante o Exploding Fist)
Tiger Kick:
→↓↘ + B/D
Slash Kick:
←↙↓↘→ + B/D
Golden Heel:
↓↙← + B/D

Danger Moves

Screw Upper:
↓↘→↓↘→ + A/C
Exploding Hurricane Tiger Heel:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B
17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘ + B
18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, ↘ + B
29: C em pé, → + B
30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C
Nota: ←↙↓↘→ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + B
Nota: →↓↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘→ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B
Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

(MID) Combo 5:
↓↙← + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: ↓↙← + B acertando o oponente no ar, então termine com ←↙↓↘→ + B (4-5 hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (? hits)

JOE HIGASHI '95

Golpes de Comando

Sliding:
↘ + B
Low Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:
←↙↓↘→ + A/C
Exploding Fist:
A/C repetidamente
Exploding Fist Finisher:
↓ ↘ → + A/C (durante o Exploding Fist)
Tiger Kick:
→↓↘ + B/D
Slash Kick:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Screw Upper:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B
17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘ + B
18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, ↘ + B
29: C em pé, → + B
30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C
Nota: ←↙↓↘→ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + B
Nota: →↓↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termina com ↓↘→ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B
Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

ART OF FIGHTING

TEAM

RYO SAKAZAKI

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:
→ + A

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:
↓↘→ + A/C
Tiger Cannon:
→↓↘ + A/C (pode ser feito depois de ↓↙← + A/C)
Wild Tiger Thunder:
↓↘→ + A/C
God's Strength Wild Tiger Thunder:
↓↘→ + B/D
God's Temple Flying Swallow Gale Leg:
→↘↓↙← + B/D
Kyokugen Style:
←↙↓↘→ + A/C (do perto)

Danger Moves

Rapid Fist Dance Supreme King Flying:
→←↙↓↘→ + A/C
Roaring Fist Tiger Boisterous Dance:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ B, A em pé, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
22: C em pé, → + A
23: D em pé, → + A
24: ↓ C, → + A
25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D
(B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C, imediatamente cancelado em →↓↘ + A ou C (? hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então →↓↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↓↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)...

(DM, DIZ) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (3 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 7:
Pulo com C/D, C/D em pé, →←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↙↓↘→ + A ou C
Nota: com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C

(CSP, DM) Combo 9:
voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++
Descrição: voadora nas costas com com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:
- ↓↘→ + A
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ↓↙← A ou C, →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↓↘→↓↘→ + A ou C
- →←↙↓↘→ + A ou C

(DM) Combo 10:
↓ B, B em pé ou AA em pé em +++
Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↓↘→↓↘→ + A ou C

O SONHO NÃO ACABOU

Tudo isso é só o começo. Não perca mais uma tonelada de golpes e combos para os personagens restantes na próxima edição. Até lá, destrua com as seqüências que você aprendeu agora. Se descobrir qualquer combo bom que não está na revista, mande pra gente.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R.Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229- Tel.: (011) 6950-6333
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 275-6764
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 991-0009
V.OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 825-1142
V.CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1180
PENHA - R. Desembargador Ermínio, 115 - Tel.: (011) 6692-1125
AGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
S.D. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
BRASIL - R. Júlio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
[illegible] - Rua Capitão Aviério Alves, 467
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. D. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2707 - (S. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1994 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 900 - Tel.: (016) 625-8084
MARÍLIA - Av. Rainha Farrara, 580 - Tel.: (014) 422-4018
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1219 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 1868 - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-2001
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1755 - Tel.: (019) 434-7778
SALTO - R. Itapiru, 150 - Tel.: (011) 7828-1143
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-0740
S. J. do RIO PRETO - R. Cel. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 268 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Quirino Gabriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria [illegible], 55 - Tel.: (019) 241-8267 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL. - E, Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3584 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, [illegible] - L.130 - Tel.: (035) 421-7663
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Lemos, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1663

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2309

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 324-1230 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) [illegible]
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) [illegible]
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9265 - Tel.: [illegible] 392-7765

RIO DE JANEIRO

MIGUEL - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 996-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) [illegible]
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 458 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Ayres, 34 - Tel.: (021) 564-3908
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Est. do Mendanha, 880 - Tel.: (021) 413-9194
MADUREIRA DO MACHADO - R. do Carmo, 31 [illegible] 17 - Tel.: (021) 567-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 6[illegible] 8 S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. [illegible] Barros, 351 - Tel.: (021) [illegible] 3796 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Quitandas Esperanto L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104-BL.01 - Tel.: (021) 438-4317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A[illegible] 986 - Tel.: (051) 341-3027 (V. PIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444